Tales of Series 25th Anniversary
テイルズ オブ アライズ　公式設定資料集
Tales of

Tales of Series 25th Anniversary
テイルズ オブ アライズ　公式設定画集
Tales of

Message

「ARISE」は対比の物語ですので、シオンとアルフェンの対比を意識して描いています。ふたりの関係性は物語を通じて変化していくため、想いや立場は違うものの同じ目的に向かう意思の強さを描く一方で、中盤以降に互いに信頼して背中を預けているようにも見えるデザインですね。ゲームを遊ぶ前と、仲間たちと冒険をした後で、パッケージを見たときの印象が違ってくれればと。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

◆ キービジュアル1

Message

「ARISE」の開発を発表する第一弾としてこのキービジュアルを作成しました。「ARISE」は"新生"をテーマにし、いつもの『テイルズ オブ』とは雰囲気が違うようにしています。ふたつの星の物語であることを伝えるため、画面上部に別の星(レナ)を配置し、隷属するダナの過酷な舞台をハードな背景で表現しました。ダナ人の主人公とレナ人のヒロインという、立場の違うふたりが出会って始まる物語として、キャラクターの関係性を距離感、強い意志を表情で伝えるように描いています。レナの支配を覆していくため、武器を持ち、戦いに向かう姿といった要素も盛り込んでいます。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

← キービジュアル2

Message

こちらも「ARISE」の発表の第一弾のキービジュアルになります。"継承"をテーマに、『テイルズ オブ』シリーズが持つ温かみのあるファンタジー世界と、冒険感が伝わればと思い作成しております。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

← キーアート アルフェン&シオン

Message

真っすぐ前を見据えるアルフェンと横目で同じ方向を見るシオン。距離が近づき始めているけれど、まだ打ち解け切っていないふたりのイメージです。【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

← キーアートリンウェル&ロウ

Message

まだロウが仲間になっていないころのふたりです。ゲーム発売前に公開する絵だったので、不安そうな表情から、この先何が起こるのかを想像してもらえるといいなと思いながら作成しています。【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

⇐ キーアート キサラ&テュオハリム

Message

アルフェンたちと出会う前に街に視察に出ているふたりです。まだ主従関係の時なのでキサラが一歩下がって見守っています。メナンシアの人々に気軽に声をかけたり、気軽に交流していそうなイメージで作成しました。

【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

← キーアート アルフェン&シオン(A)

Message

今作では、メインメニューの背景が物語の進行に応じて変化する試みを行いました。カラグリアでの冒険を象徴する表現にしたく、過酷な炎の大地を背景に、シオンとアルフェンがすれ違っている様子を背中合わせの構図で作成しています。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

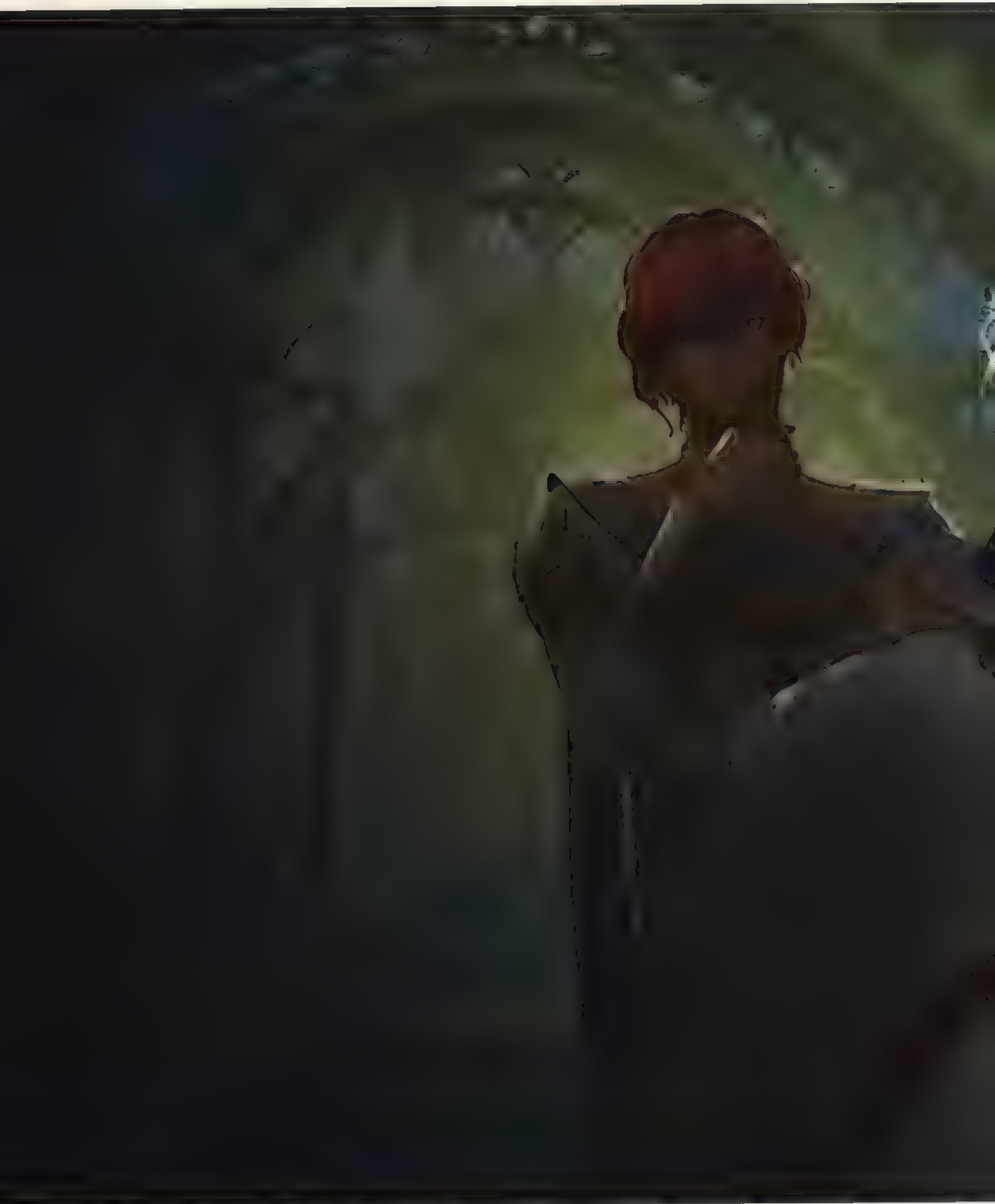
⇔ キーアート アルフェン&シオン(B)

Message

時系列によって衣装が変化するため、イラストも衣装違いバージョンがあります。衣装のほか、仮面、炎の剣なども細かく変化するため、このカラグリアのイラストだけで6パターンあるんですよ。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

← キーアート リンウェル&ロウ

Message

シスロディア編として、新規加入のロウとリンウェルを主役にしています。自身の行動に迷い悩み、強く拳を握るロウ。ダナ解放のため使命を果たすリンウェルですが、どことなく謎がある感じにしています。光の集霊器により光を集められている地域のため、逆光にもしてほかの絵より暗く仕上げています【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本稔】

↔ キーアート キサラ&テュオハリム

Message

メナンシア編として、キサラとテュオハリムを主役にしています。近衛兵として自身の役割を真っすぐ信じているキサラ。現状に満足しつつもどこか問題から目をそらしているテュオハリム。ダナとレナの共存が叶っているようで、裏にある不穏な空気が感じられるようにしています。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本稔】

← キーアート 全員集合

Message

ニズ編以降としてパーティ全員がそろった姿です。みんなそれぞれの事情をかかえつつも仲間として行動をともにするので、その仲間感を出せればと思い横並びにしています。全員が並んだことで、シオンの離脱時にその部分が抜けるので、どこか違和感がある、寂しいと感じてもらえればと思って作成しています。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

◆ キーアート 全員集合

Message

最終決戦編として、シオンを救うためにパーティが一致団結している様子です。「テイルズ オブ」らしい全員集合イラストのようなレイアウトを意識しています。みんなそれぞれの強い想いで前に進む覚悟を決めています。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

← プロモーション用イラスト

Message

シオン奪還後くらいの時系列を想定して描いています 世界の夜明けのために、ふたたび志をひとつにして、力強く前に進み、立ち向かう主人公たち。それぞれ吹っ切れた感じで表情が明るいです。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本稔】

↑プロモーション用イラスト

Message

発売前の告知用イラストで、「ARISE」のタイトル名を連想できるような夜明け直前の時間のイメージです。発売まで……もうちょっとだけ待っててね…！という気持ちも込めて作成しました。【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

◆ イメージイラスト シオンと荊

Message

開発初期、シオンの呪いのイメージを具体化するために作成したものです。触れる者に激痛を与える呪いだけではなく、その中に潜む闇に苦しみを表現できないか。白く燃え尽きた灰のようになった茨、シオンの身体に溶けこむ闇を絵具のにじみのように表現できないか。いろいろと試行錯誤していたものです。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

← イメージイラスト 黒騎士

Message

“王の中の王”がヴォルラーンのキーワードでした。王の紋章のデザインと合わせて、アルフェンと対になる王としてのイメージを作成したものです。
【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

← 週刊ファミ通2021年9月23日号 カバーイラスト

Message

ファミ通様の表紙を描かせていただけるとのことで、たいへん光栄でした。それまで「ARISE」でのキービジュアルは暗めのものが多かったため、あえていつもの「テイルズ オブ」シリーズのパッケージのように、白背景でシンプルにキャラクターにフォーカスした絵にしています。今回のアートの特徴である水彩イラストの風合いの印象が伝わればと思って描きました。リンウェルはファミ通を持っていますね。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

◆本書表紙用イラスト

Message

シオンとアルフェンの結婚式の様子です。この場面が25周年設定集の表紙としてふさわしいのか少し悩んだのですが、バンダイナムコエンターテインメントの方がぜひと言ってくださったので、思い切って描かせていただきました。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

Tales of Series 25th Anniversary
テイルズ オブ アライズ　公式設定画集

※本書には、開発初期のバージョンや検討案など、実際のゲームに実装された状態とは異なる設定画も掲載しております。

Tales of

CHARACTER
キャラクター

アルフェン

CV｜佐藤拓也

年齢｜21歳	クラス｜剣士
身長｜176cm	一人称｜俺
種族｜ダナ人	利き腕｜右

カラグリアで奴隷として暮らすダナの青年。自分の名前を含む過去の記憶を失っており、なぜか痛覚もなくしている。謎の仮面で顔が覆われていることから「鉄仮面」と呼ばれていた。ダナ人の境遇に怒りを募らせながら生活する中、レナ人の女性・シオンと出会う。領将打倒を目指す彼女と利害が一致したことから、行動をともにすることに。

← バトルイメージ

← バトルシーン

Message

記憶も痛覚もないからっぽの状態から、頼れるリーダーになっていく——物語が進むなかでアルフェンが変わっていく様子を、衣装の変化でも表現している点が特徴です。当初はボロ服にのっぺらぼうのような鉄仮面からスタートし、勇ましくも少し攻撃的で危うさのある黒鎧姿、レナ製の〈王〉の衣装である姿へ。どの衣装にもキーポイントとして青い布を入れています。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

アルフェン皮の服

奴隷衣装の後に着替える服です。
レジスタンスの仲間から取得します。

厚手の生成のシャツ

グローブが大きいので
手首でベルトで止めてます

革のポーチ フリンジ付)

ブーツカバー

シルバーのコンチョ

青い腰布

カーゴパンツ風
やや汚れ、ボロボロにしてください

Message

〈紅の鴉〉にもらった服なので、キーカラーの青は入れつつも、ほかのレジスタンスたちとかけ離れたものにならないよう配慮しています。アルフェン専用にしつらえた服ではなく誰かの古着で、ぶかぶかでサイズが合っていない部分をベルトで留めたりしています。
【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

◆設定画 | 刻罪の鎧

◆ 武器デザイン

炎の剣
納刀時

炎の剣

鎧の剣

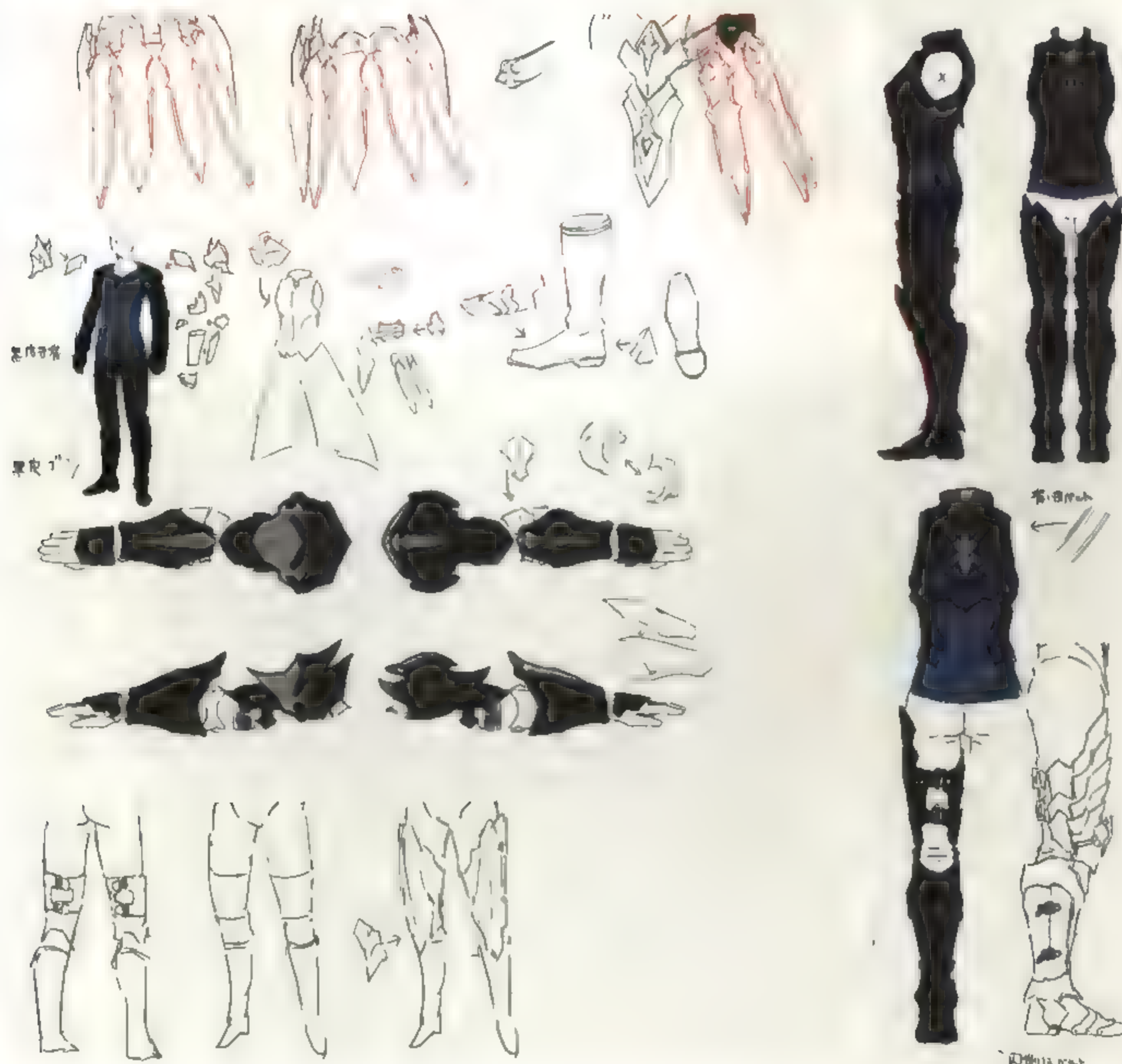
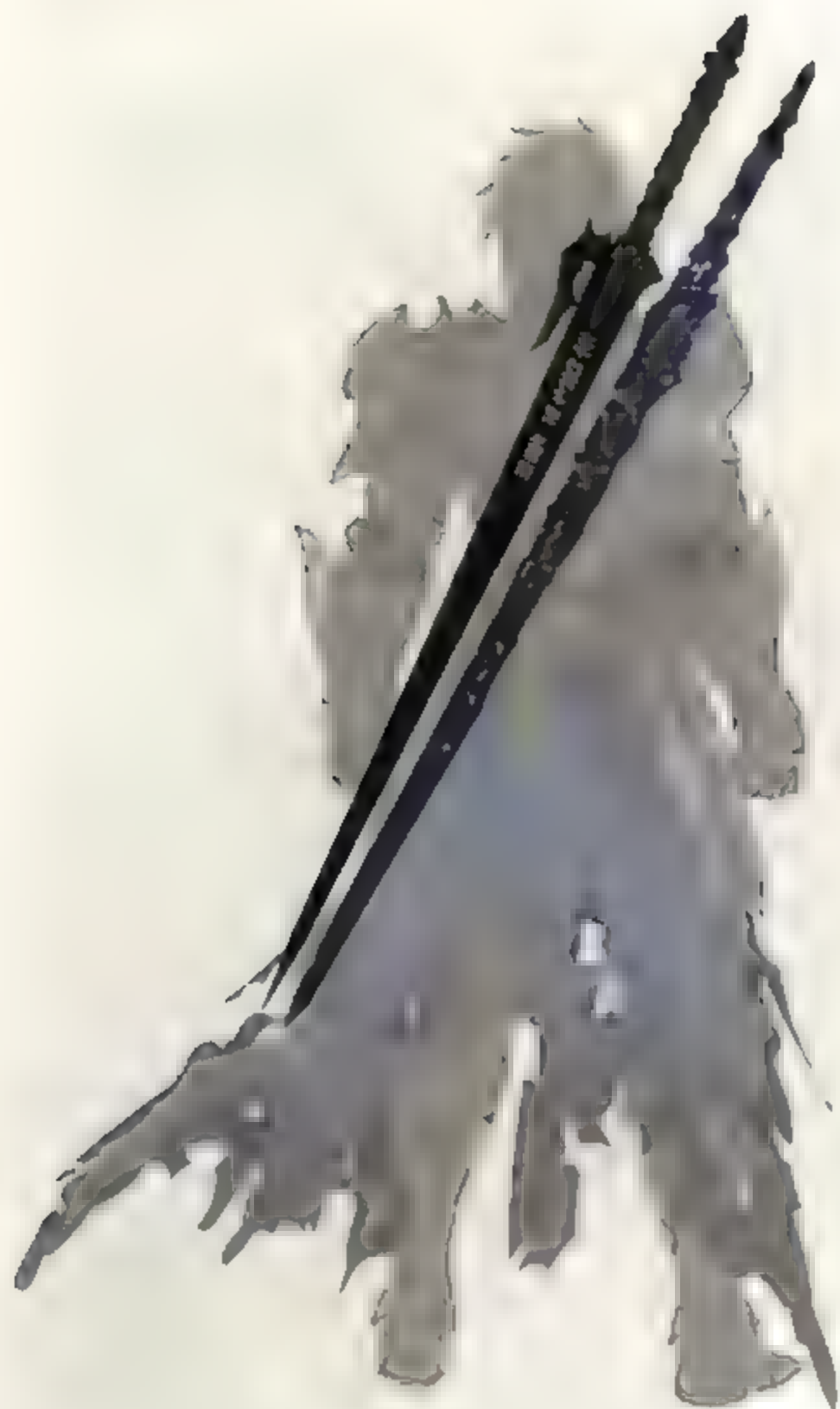
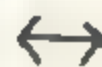
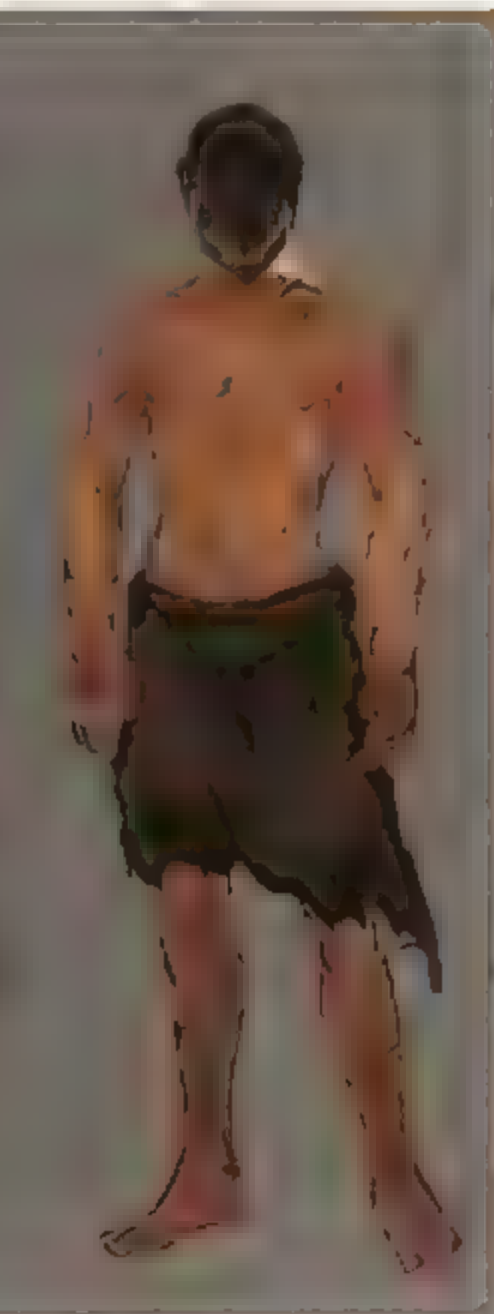
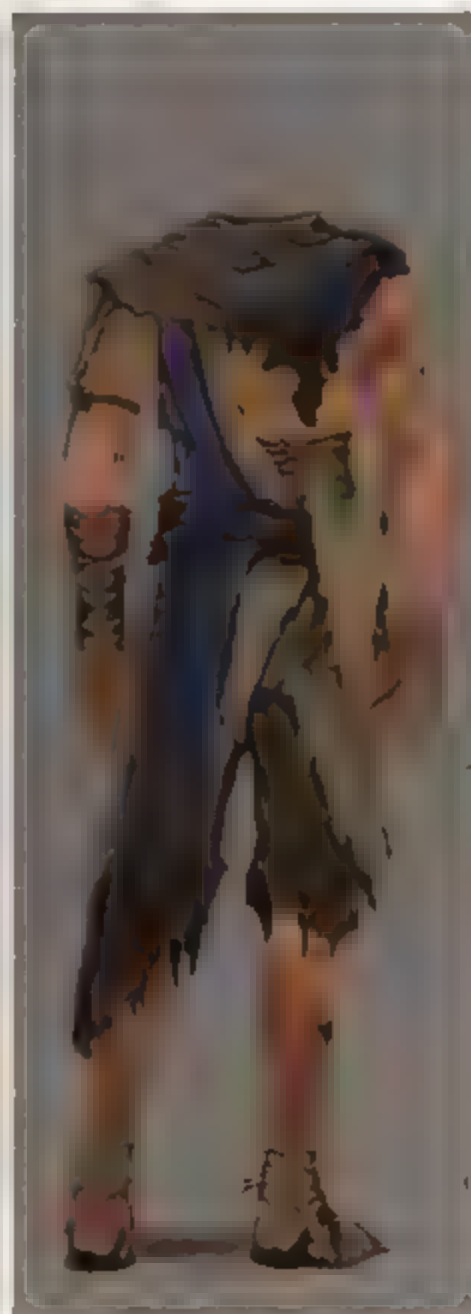
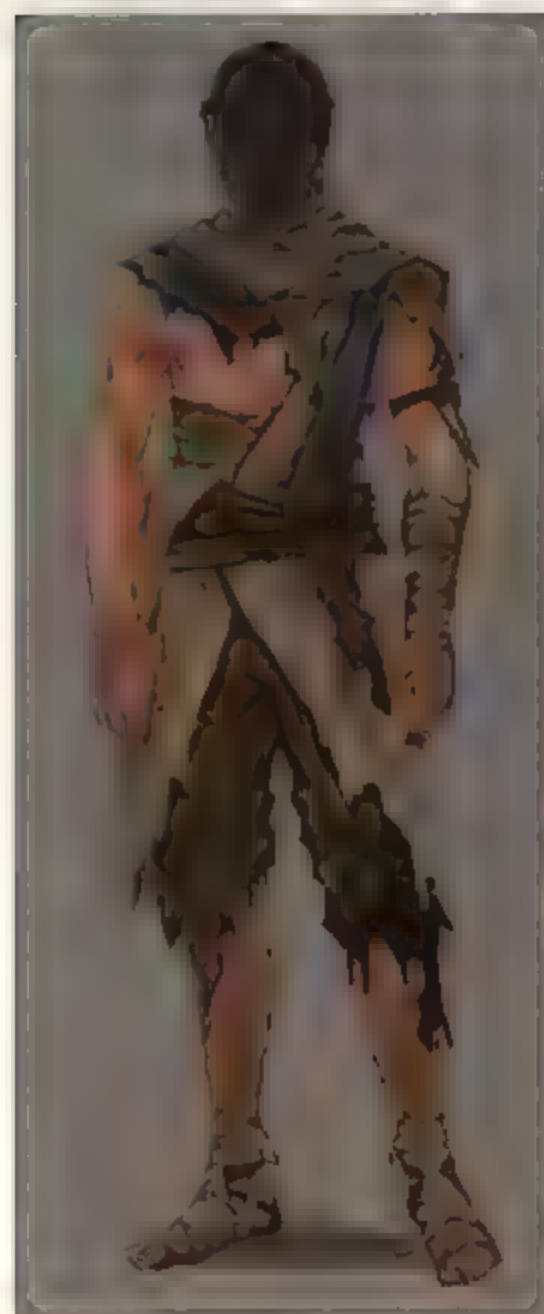
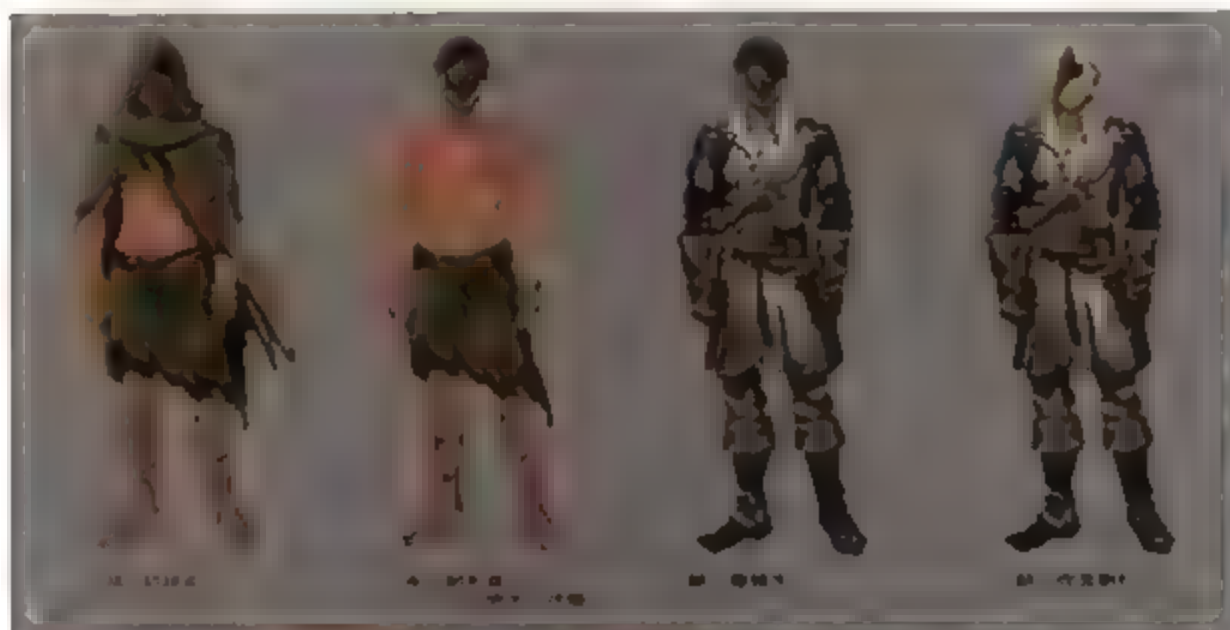
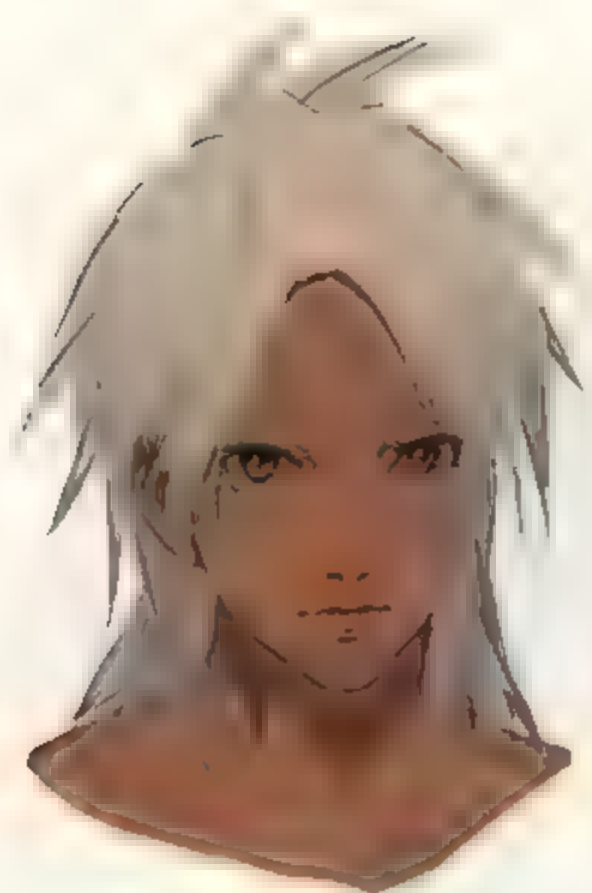
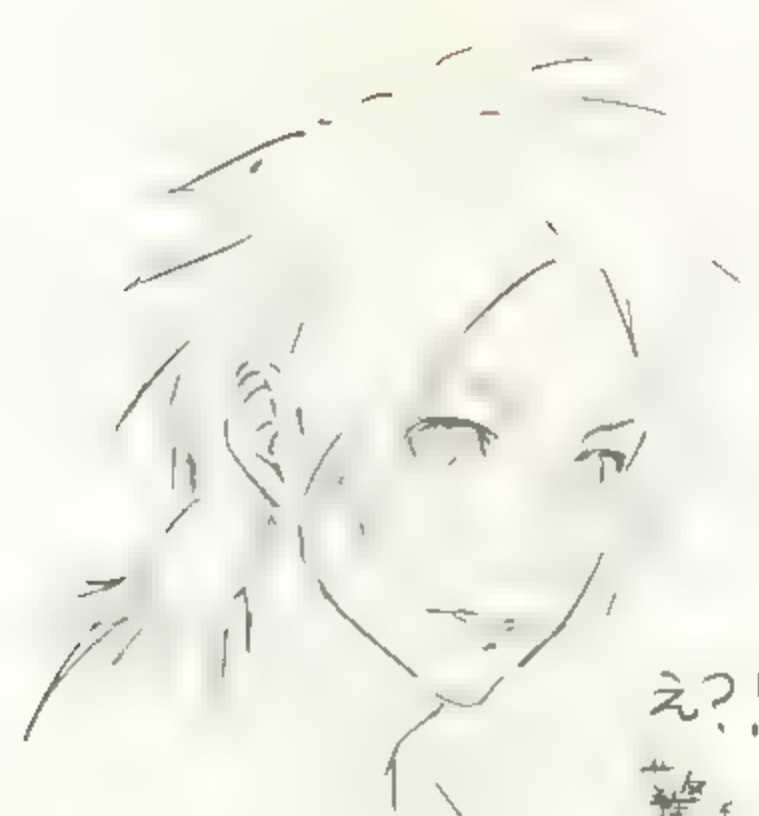
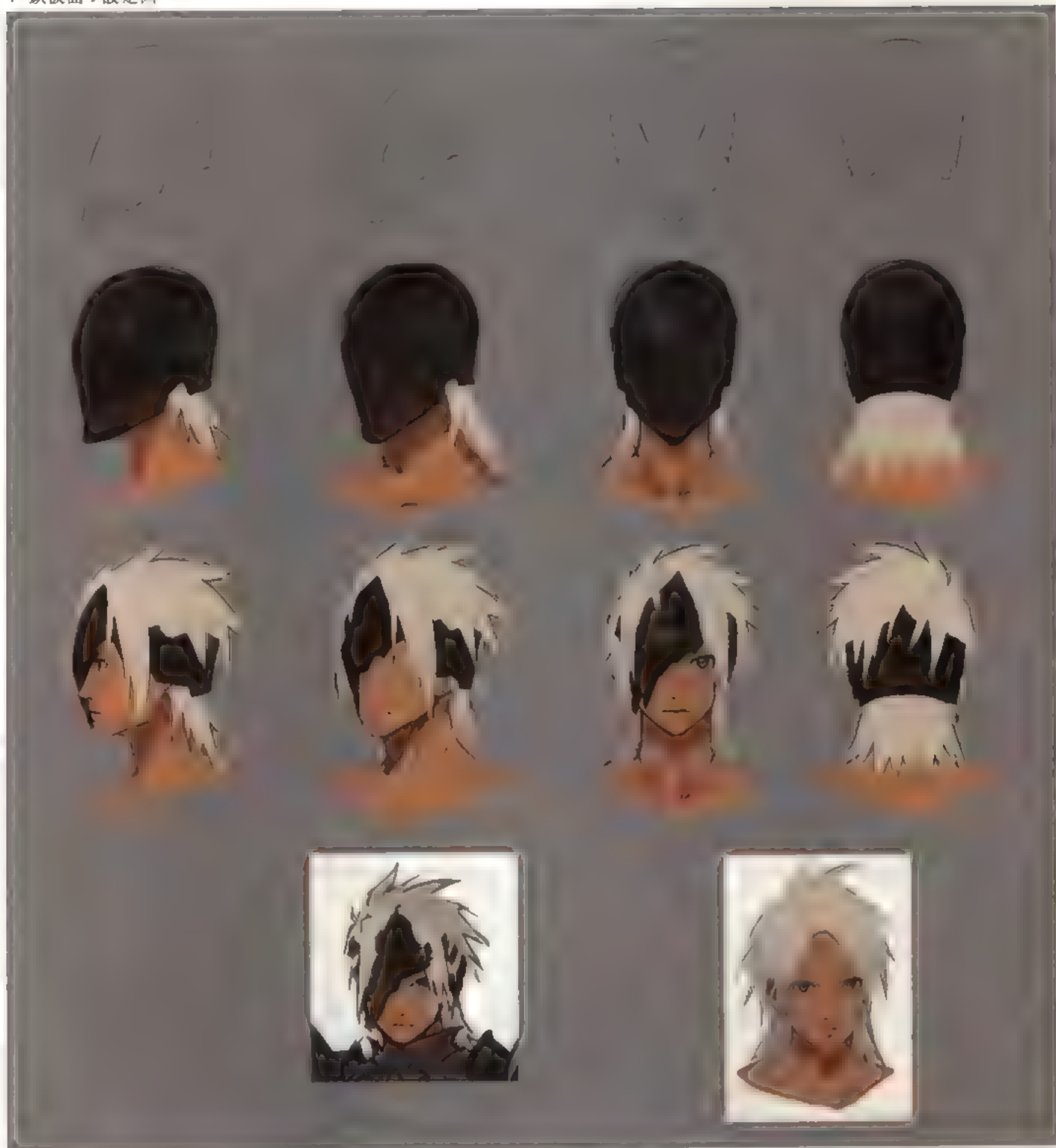
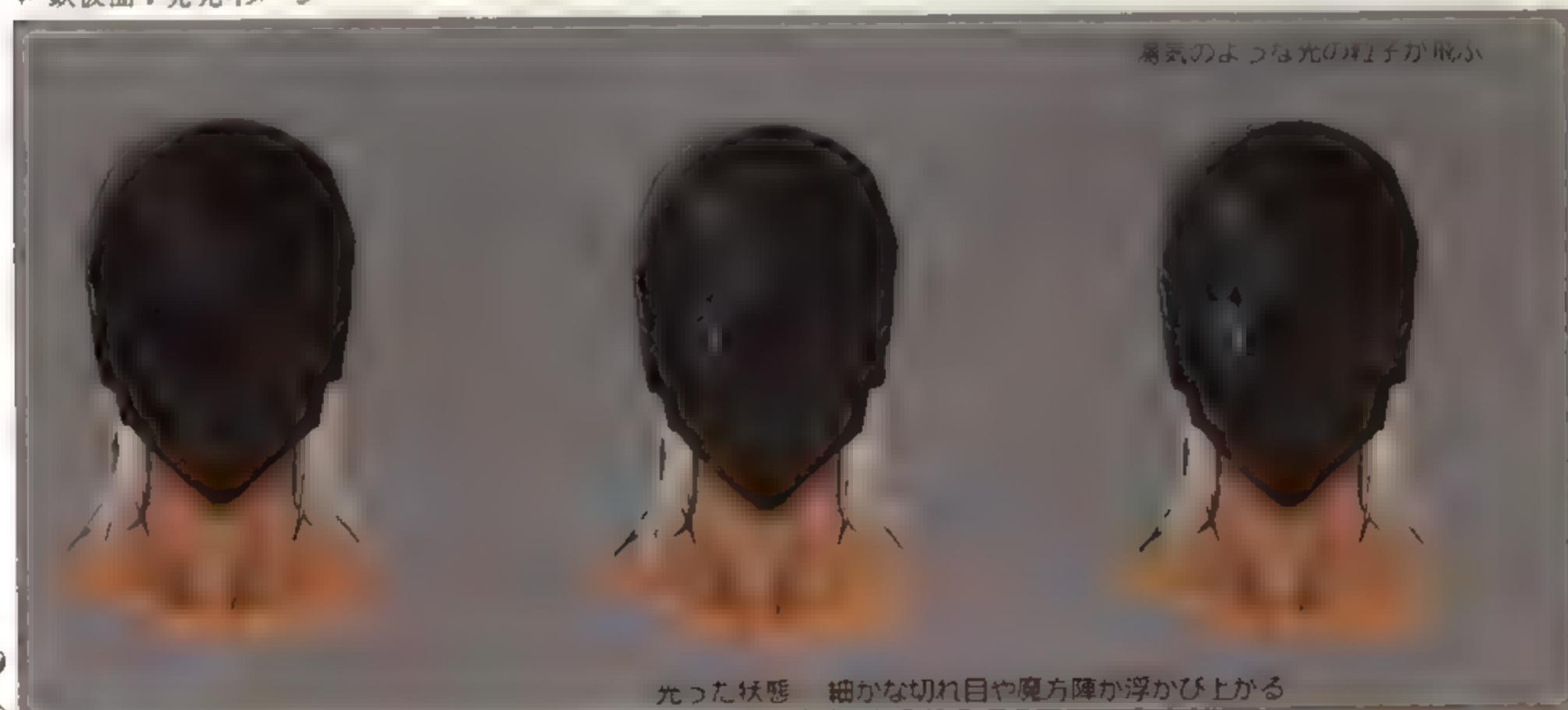
◆ 設定画：擦り切れた衣

◆ 設定画 | ガゥム　アーサリス

◆ 衣装変化のイメージ

◆表情イメージ

暴走

え?!
驚き

鉄仮面 | 設定画

鉄仮面 | 発光イメージ

シオン・アイメリス

CV｜下地紫野

年齢｜19歳	クラス｜銃使い
身長｜165cm	一人称｜私
種族｜レナ人	利き腕｜右

触れた者に激痛をもたらす〈荊〉の呪いに憑りつかれたレナ人の女性。カラグリアにて、同胞であるはずのレナ兵から追われているときに、アルフェンと出会う。自身の目的のため、使い手をも焼く炎の剣を扱えるアルフェンと協力関係を結ぶ。

Message

異文化のレナ人を表現するため、フレームの鎧や独特の美意識を表現できるようにデザインしています。初期のアルフェンと対になるよう、ボロボロの見た目のアルフェンに対して気品と美しさを感じられるようにしました。ただ戦うものであることの表現として、ドレスの裾はすこしダメージが入っています。

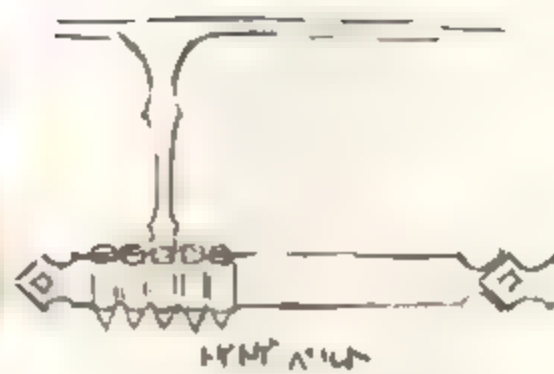
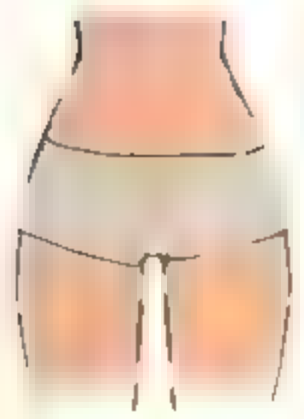
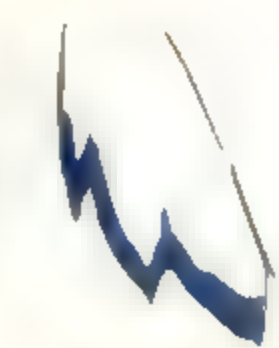
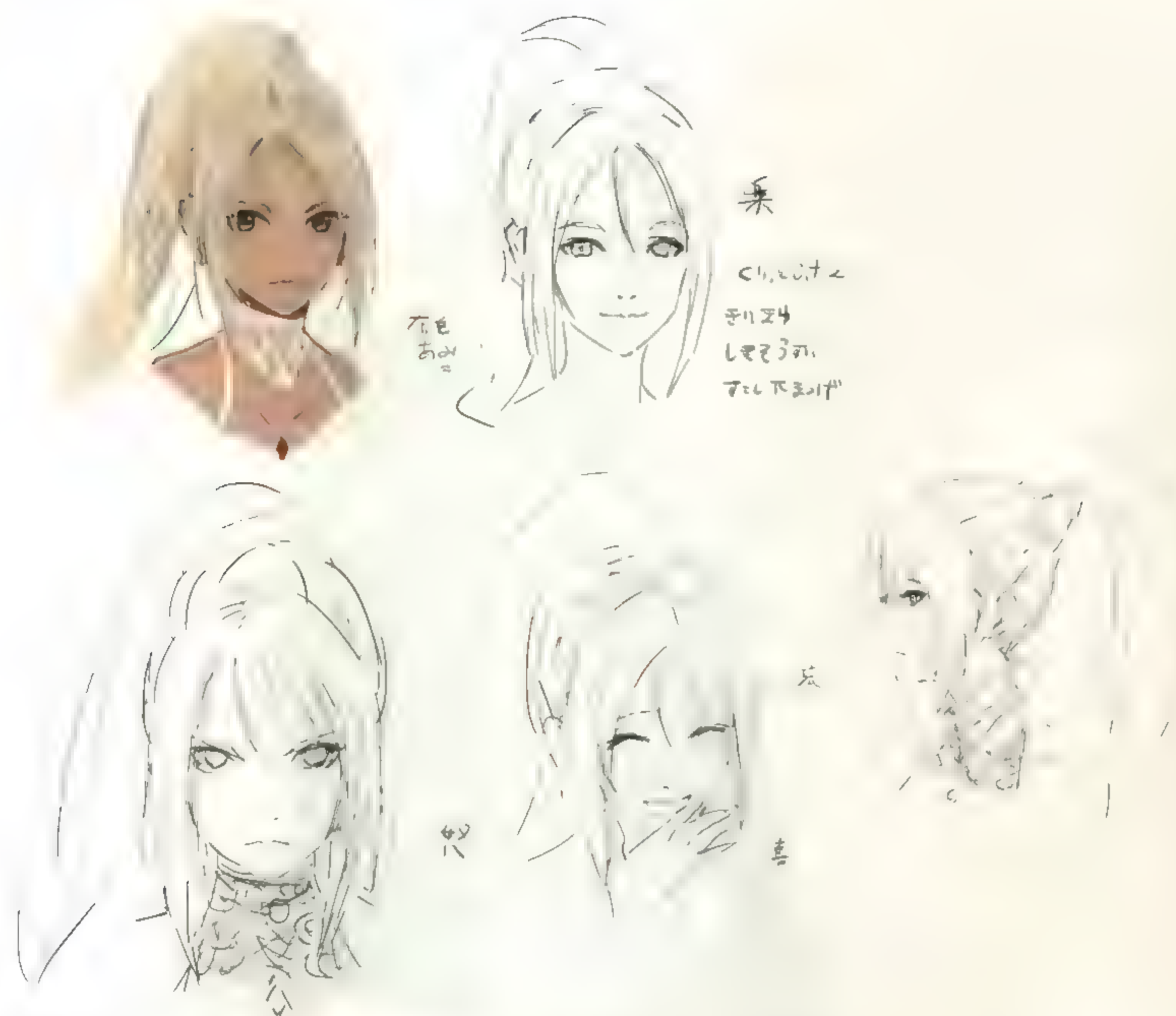
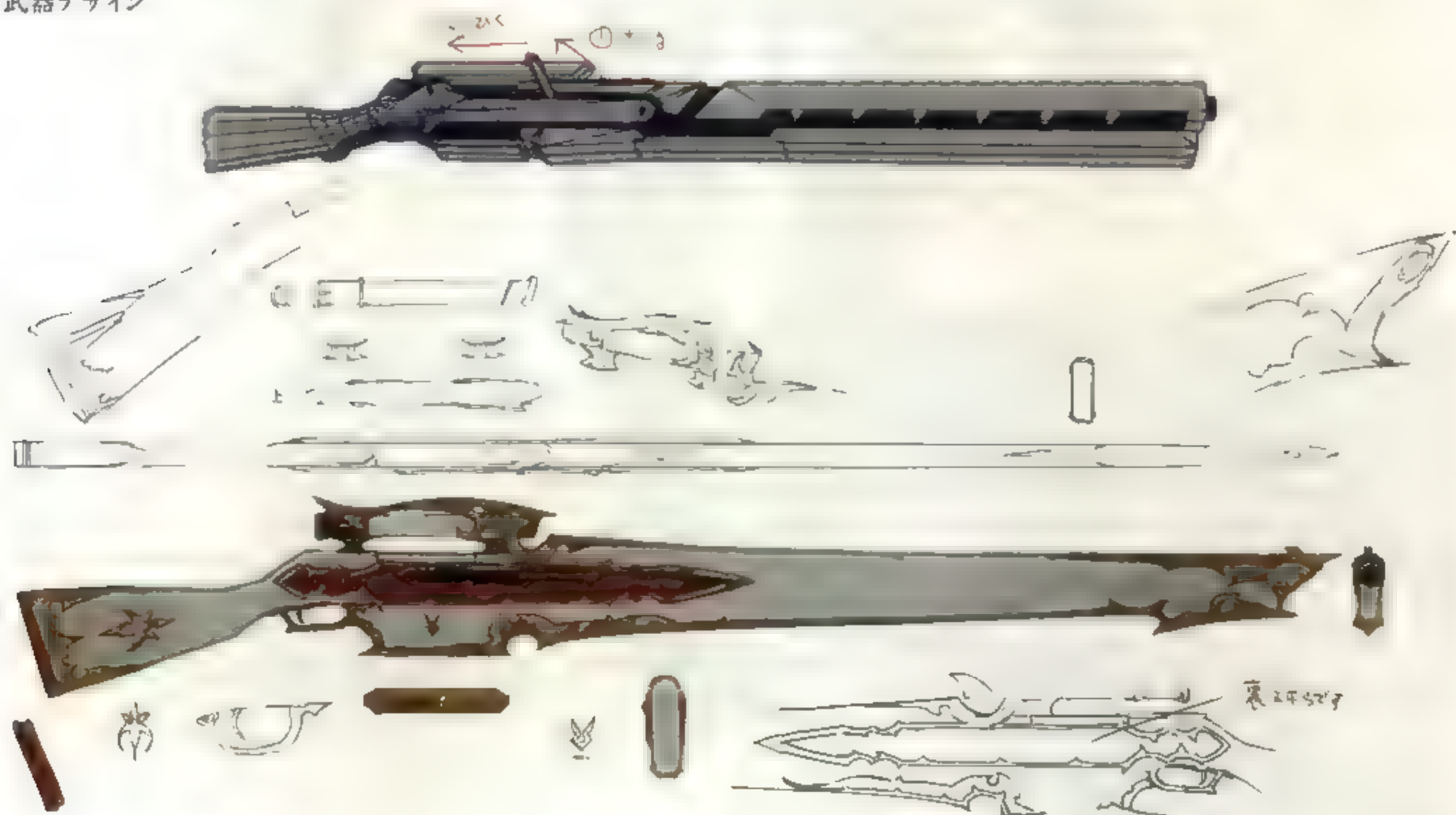
【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

バトルイメージ

バトルシーン

◆ 設定画 ■ ノーブルスカーレット

◆ 髪形デザイン

フレームの鎧
レース

設定画｜白のワンピース
インナー参考
設定画｜ラァゼ＝フィアキス
横
Tales of

表情イメージ

武器デザイン

リンウェル

CV｜原 紗友里

年齢｜14歳	クラス｜魔法使い
身長｜158cm	一人称｜私
種族｜ダナ人	利き腕｜右

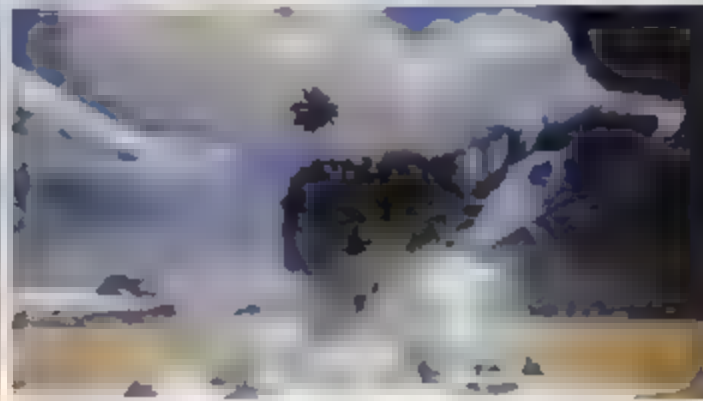
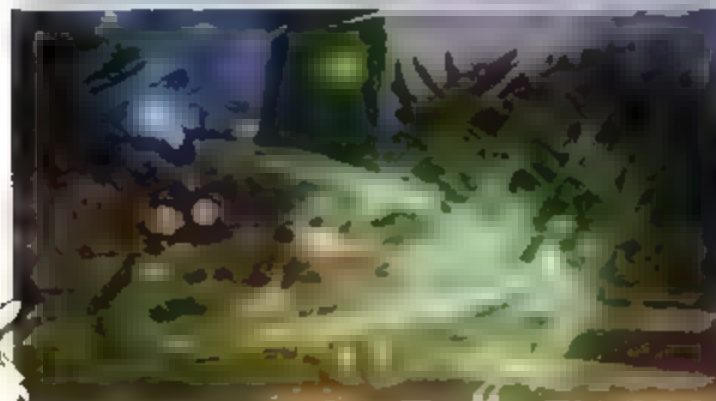
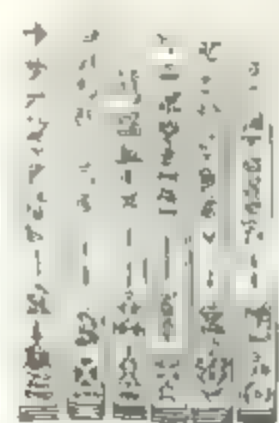
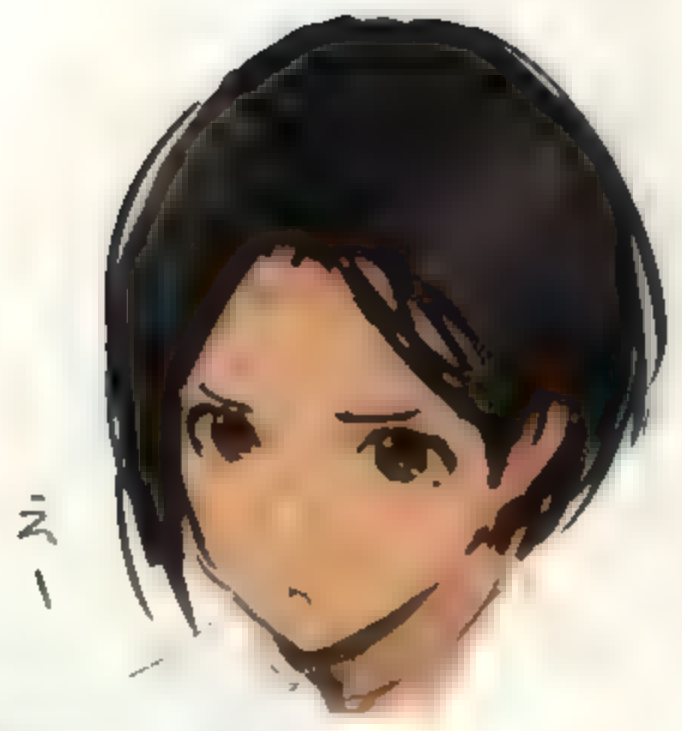
　アルフェンとシオンの前に、行き倒れ同然の状態で現れた少女。シスロディアの抵抗組織への救援を訴えたことをきっかけに、ふたりといっしょに行動するようになる。本来、星霊術はレナ人にしか使えないはずなのだが、彼女はダナ人にもかかわらず強力な術を扱うことができる。

Message

　一族が魔法(星霊術)を使えることを隠し忍んで暮らしていることから連想して、大切な魔法の研究成果を衣服に縫い込んでいるデザインにしました。前垂れの文字はロゼッタ・ストーンのように複数の言語で書かれています。大きなフードもその連想からで、被ると魔法使いを象徴するような三角帽のような見た目になりますよ。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

⇐ バトルイメージ

⇐ バトルシーン

フードの中にマスコット入ります
（マスコットは仮イメージ）

✦ 表情イメージ

✦ 武器デザイン

✦ 服の模様

ロウ

CV｜松岡禎丞

年齢｜16歳	クラス｜格闘家
身長｜169cm	一人称｜俺
種族｜ダナ人	利き腕｜右

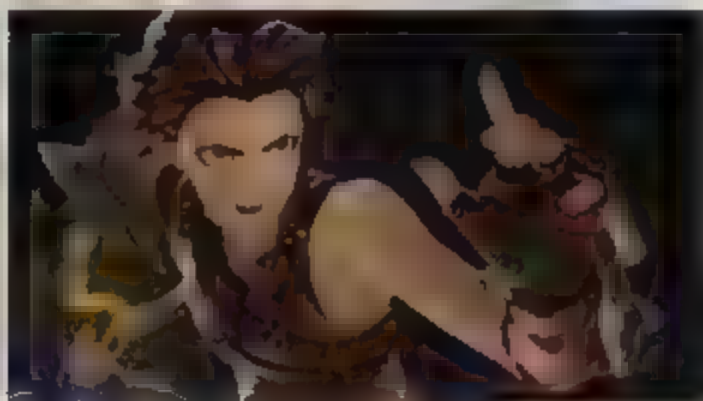
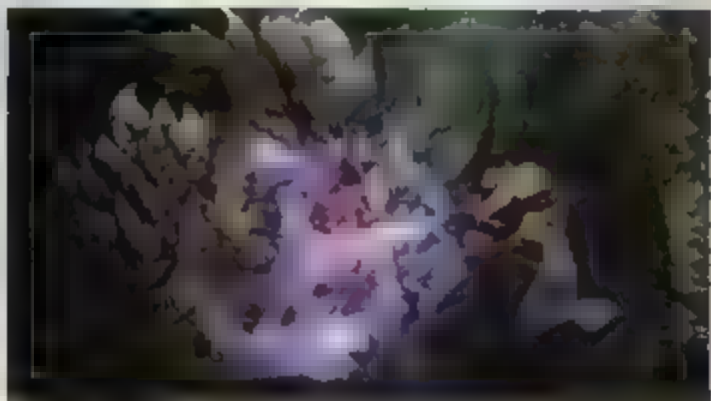
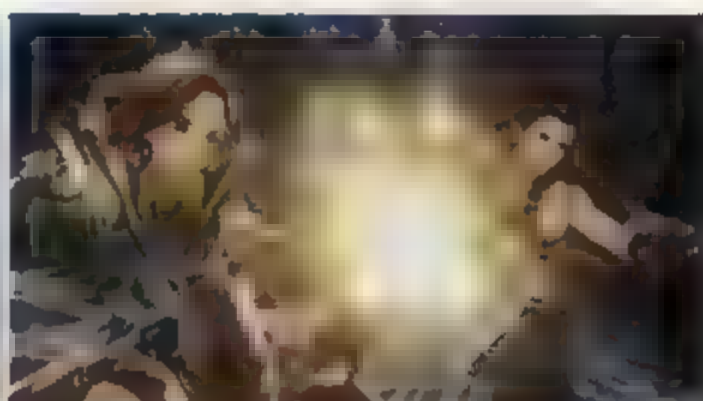
カラグリア出身の少年。ダナ人の身でありながら、レナの警察組織〈蛇の目〉の一員として活動。シスロディアにたどりついたアルフェン一行の前に立ちふさがる。

Message

当初シナリオのプロットを読み、自分の置かれている状況への不満や親とのすれ違いから、反抗心があって少しひねくれている人物という印象を受けました。そこを表現するために日本の不良少年をイメージして、格闘の戦闘スタイルの衣装をベースに、派手な裏地や太いズボン、シルバーのチェーンやベルトがちょっと凝っているデザインを入れています。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー 岩本 稔】

◆ バトルイメージ

◆ バトルシーン

◆ 設定画｜銀狼の道衣

◆ 設定画｜執行隊の制服

◆ 表情イメージ

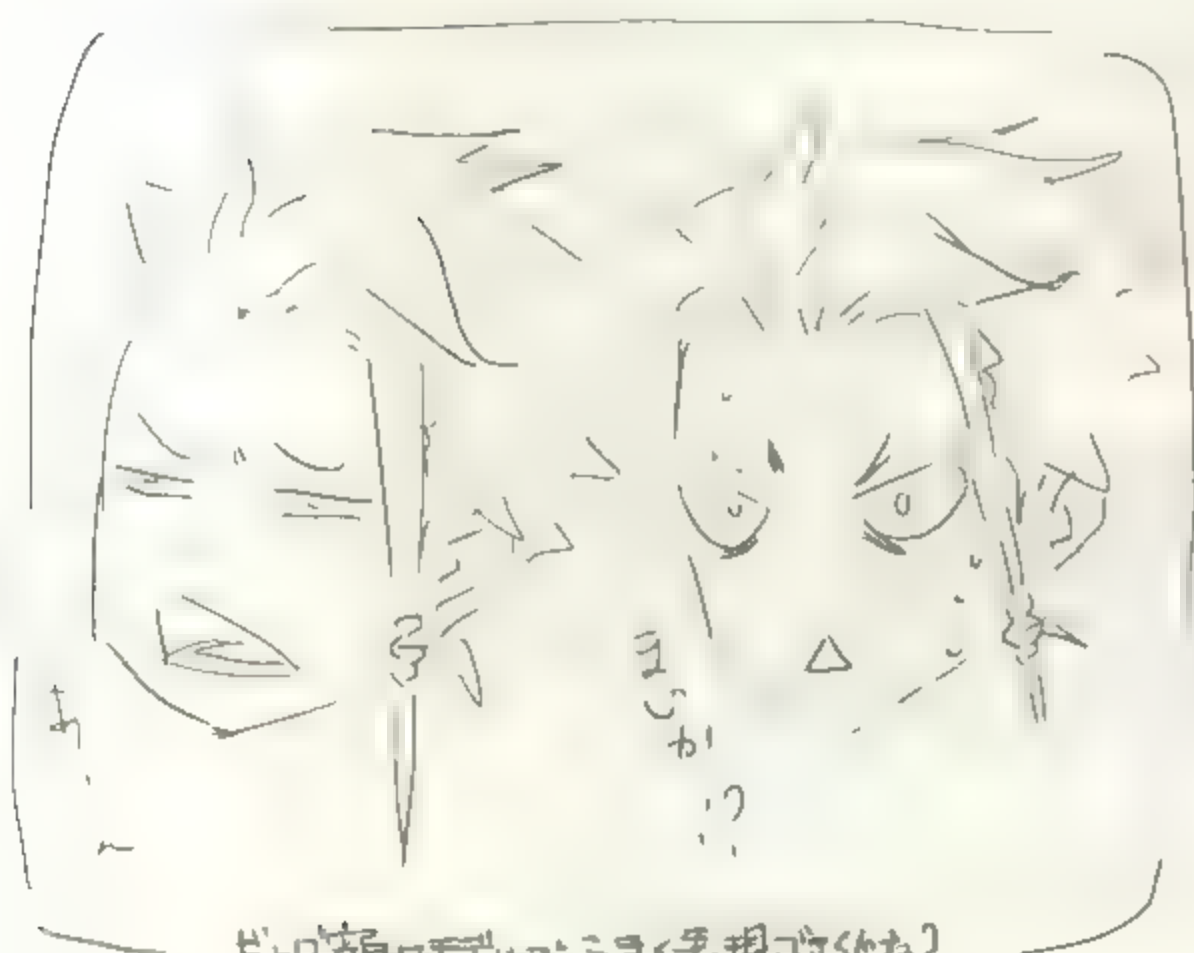
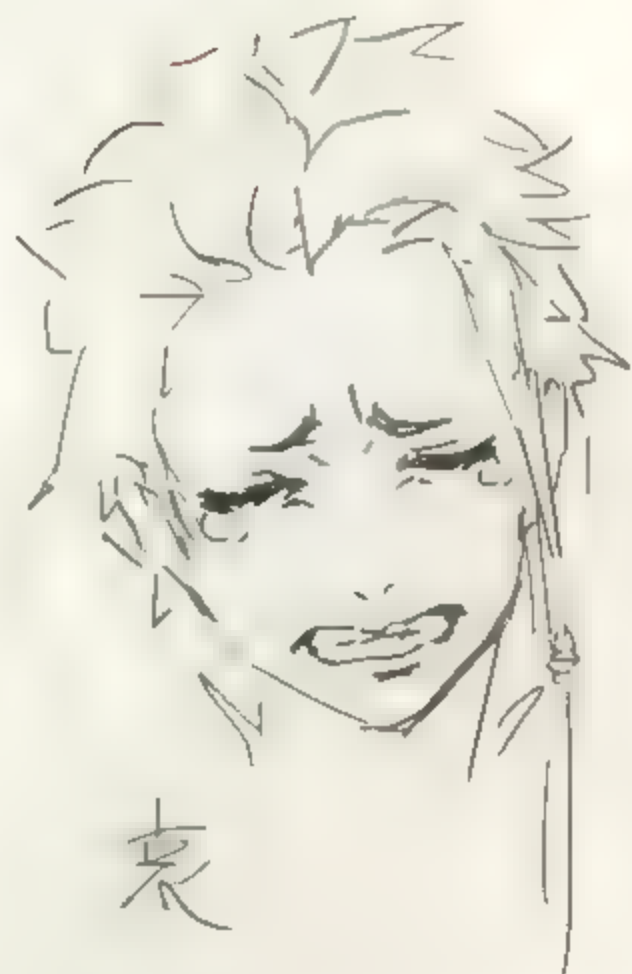
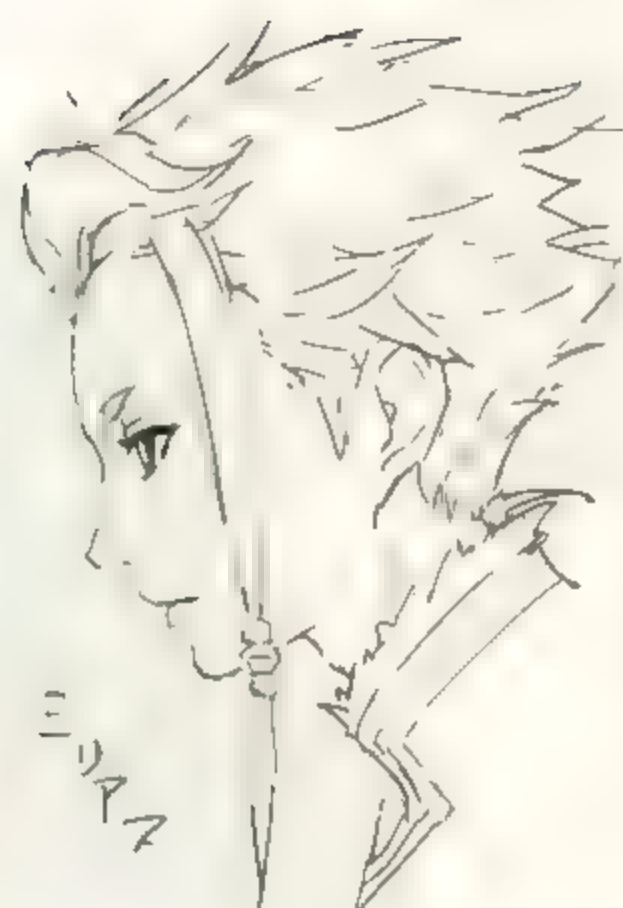
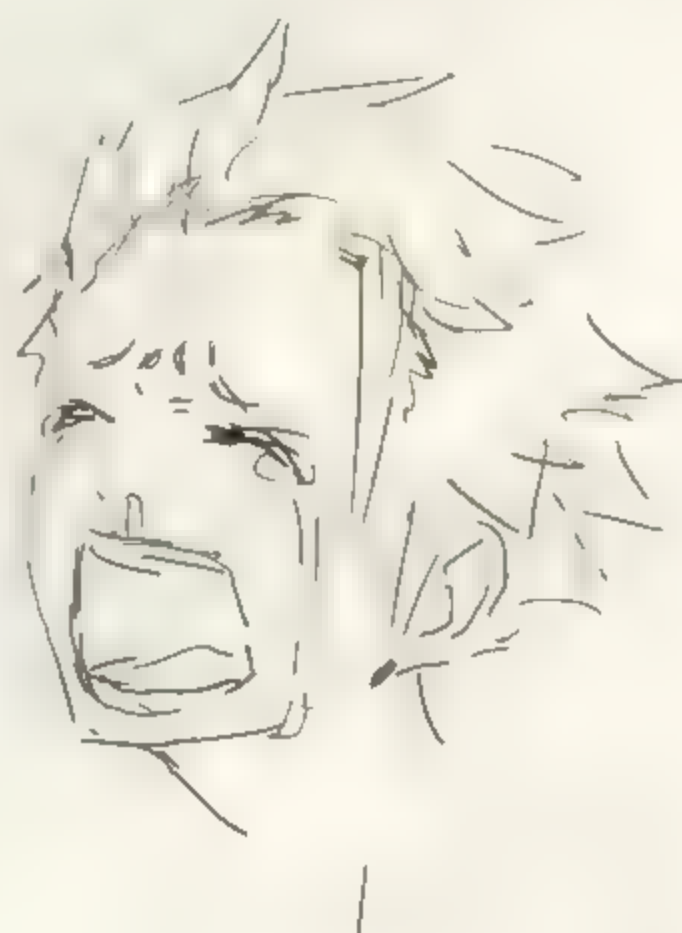
シリアス

喜

怒

哀

あ～ん

まじか!?

ギャグ顔はモデルでうまく表現できるかな？

キサラ　CV｜池澤春菜

年齢｜25歳	クラス｜盾兵
身長｜172cm	一人称｜私
種族｜ダナ人	利き腕｜右

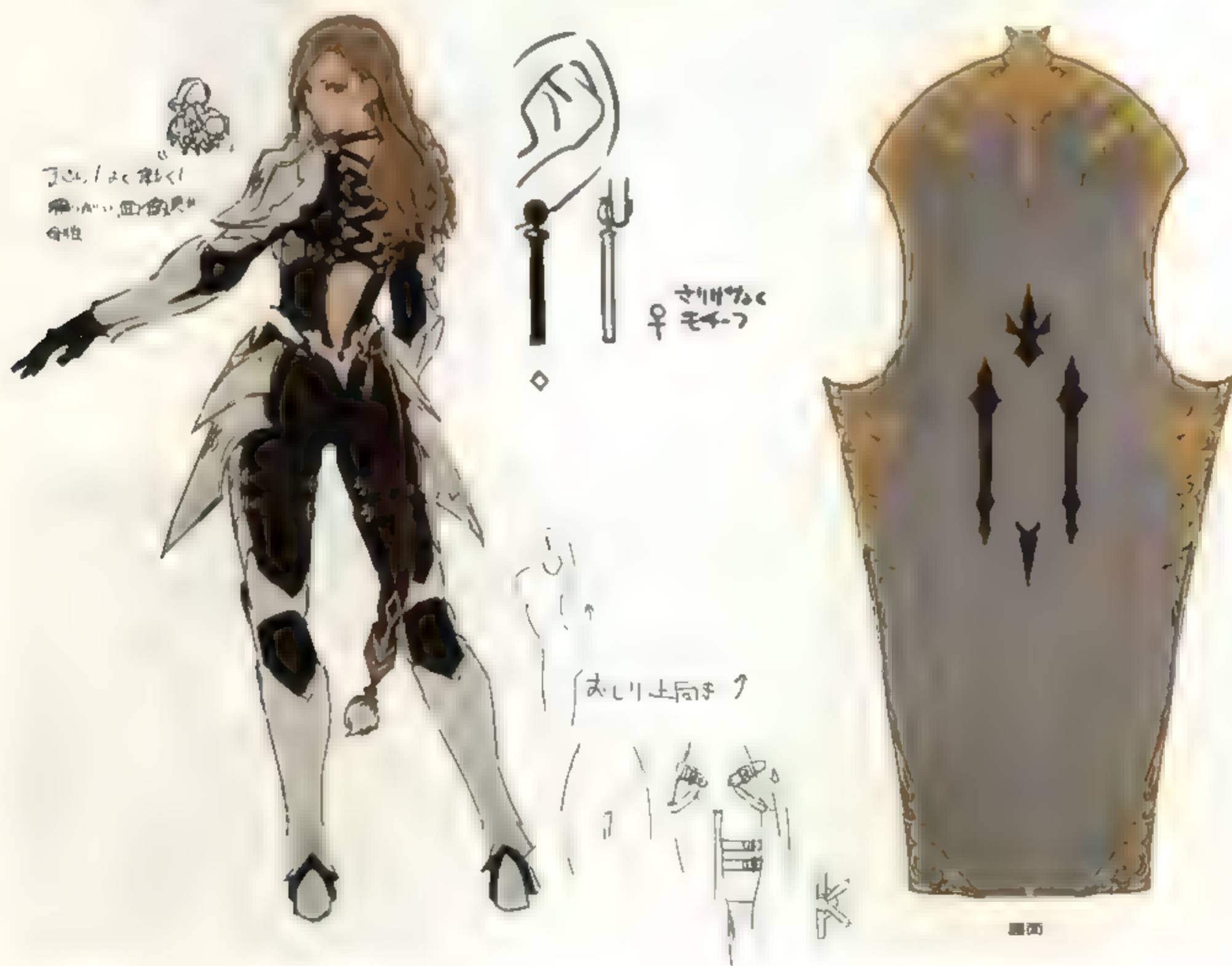
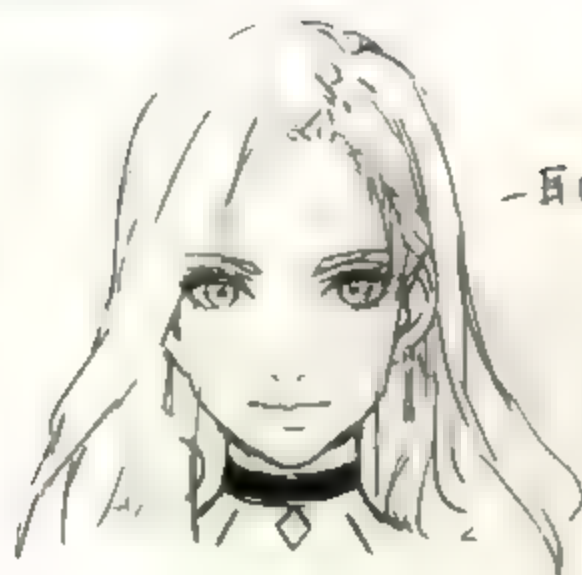
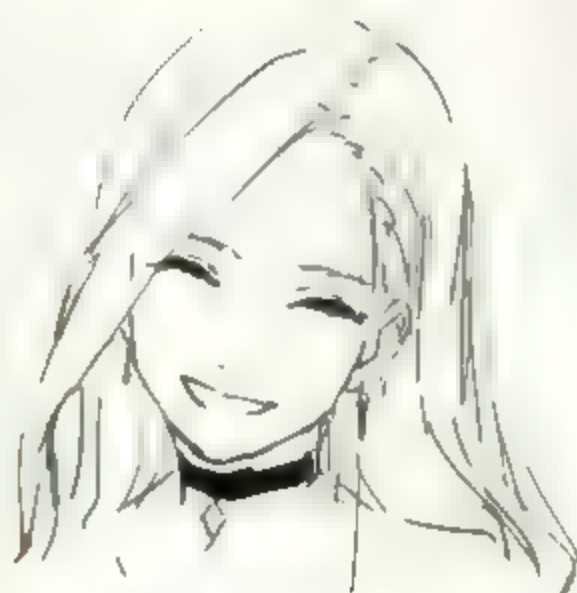
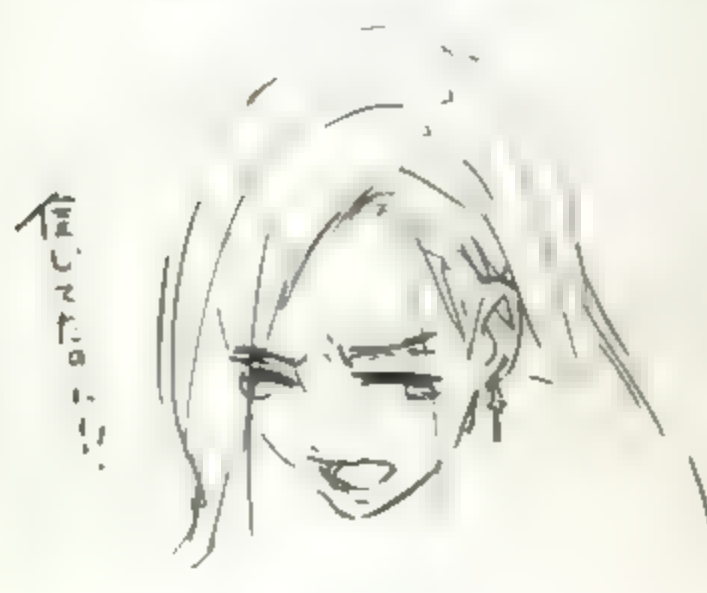
　テュオハリムに仕えているダナ人の女性。近衛兵団のダナ人の中でも屈指の身体能力の高さを誇り、レナ兵たちからも一目置かれている。装備はレナ製のものを使いこなす。

Message

　ダナ人でありながら、兵士としてレナ人の装備をしています。そのため革のベルトなどで実存的な印象を持たせた鎧になっていますね。大きな盾が印象的で、戦闘時にはみんなを守る"タンク役"です。そこに美しさと頼もしい堅牢さが両立するようにしています。ただ、前面は装甲が厚めですが、裏面は防御力が薄く見えるようにしています。ぱっと見、強く見えるのですが、それだけではなくて彼女の人間味や弱点を表現したくてそのようにデザインしています。【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

← バトルイメージ

← バトルシーン

◆設定画

表情イメージ
耳にかけてる
喜（物語 最後あたり）
怒
信じてたのに!!
哀
楽
Tales of

テュオハリム・イルルケリス

CV｜加瀬康之

年齢｜28歳	クラス｜棒術使い
身長｜185cm	一人称｜私
種族｜レナ人	利き腕｜右

ダナ人にも友好的な態度で接する、高位でありながら異端のレナ人。音楽をはじめ、詩吟や古物収集など、芸術全般に造詣が深い。

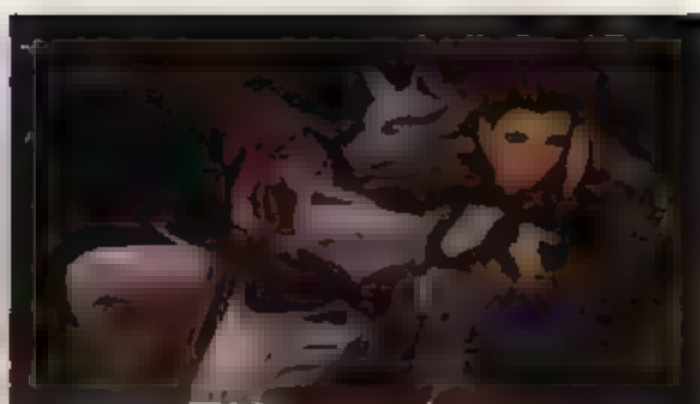
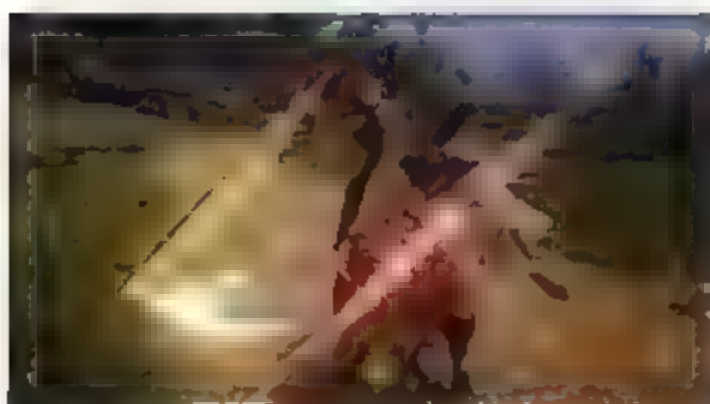
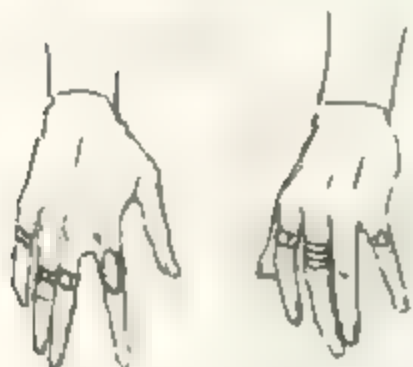
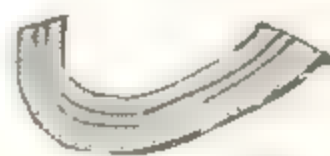
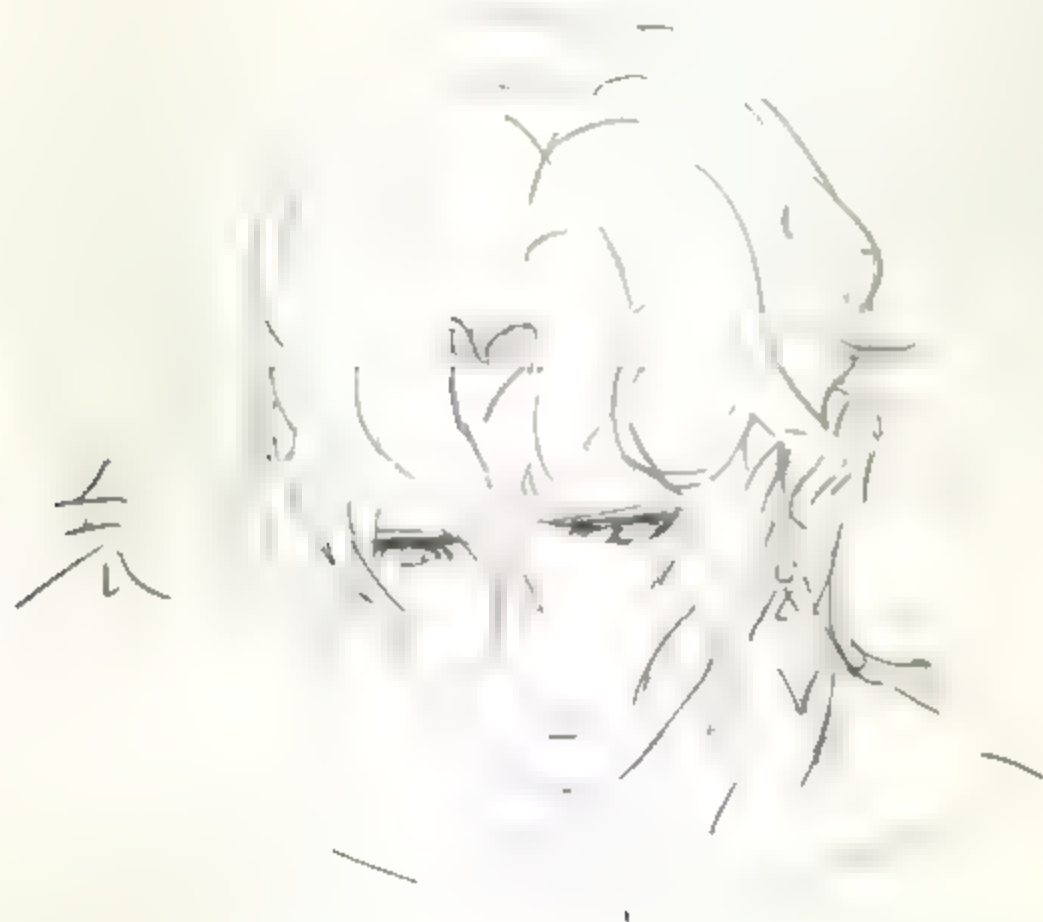
Message

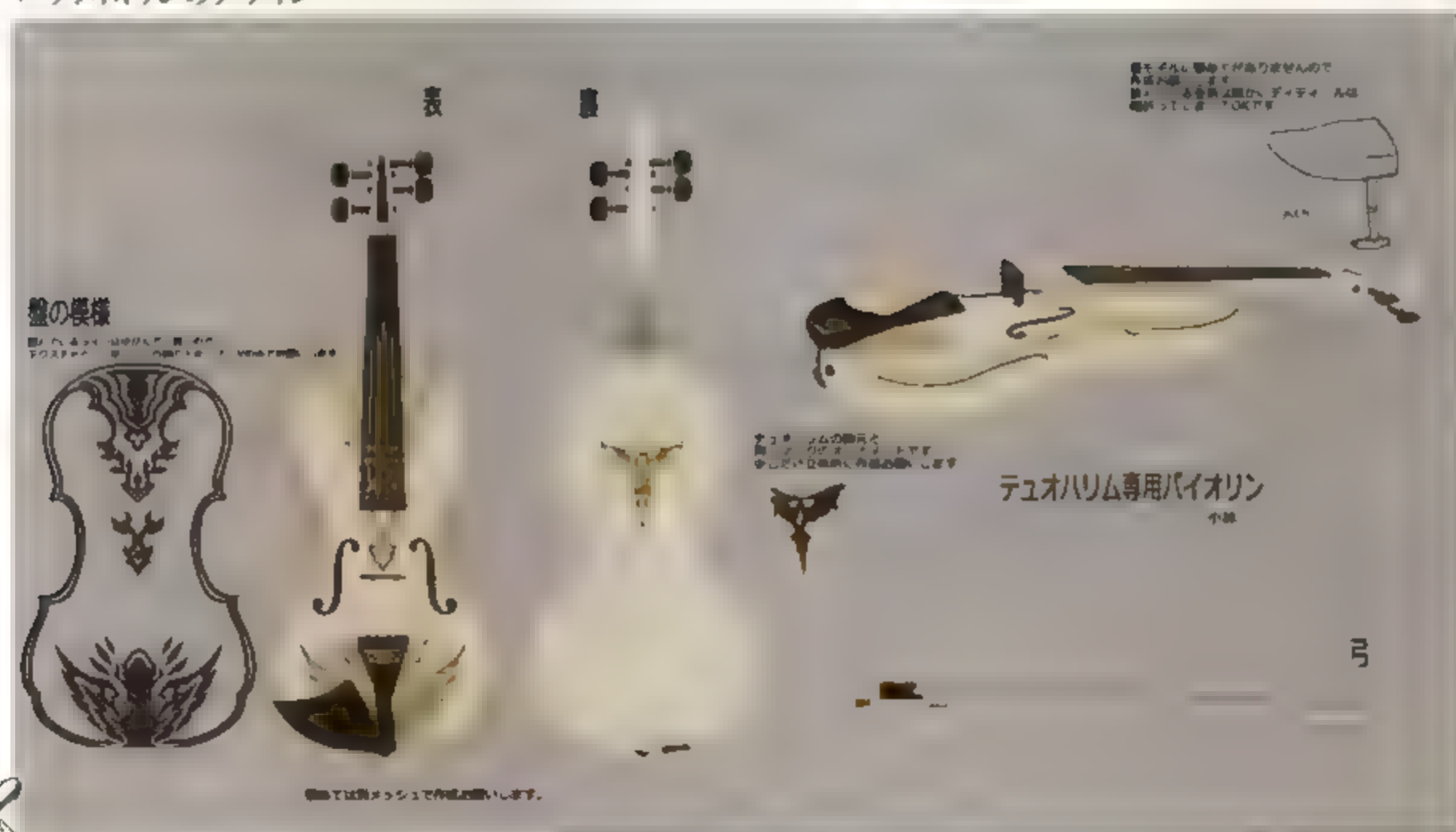
レナ人のとしての気品と落ち着きがあり、高貴な風格が出るように意識しています。容姿としては、美しく、かつ人々を惹きつけるカリスマ性が感じられるように、端正な顔立ちにし、ちょっと肩幅が広く手足の長い骨格になるように意識しています。ただ、衣装は左右非対称で、片翼の翼を取り入れました。自由を求めるけれどもすべてがうまくいっているわけではない、そんな不協和音をほんの少し表現しています。前髪がハート形をしているのがちょっとしたこだわりです。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー 岩本 稔】

◆ バトルイメージ

◆ バトルシーン

◆設定画

表情イメージ

武器デザイン

ヴァイオリンのデザイン

フルル

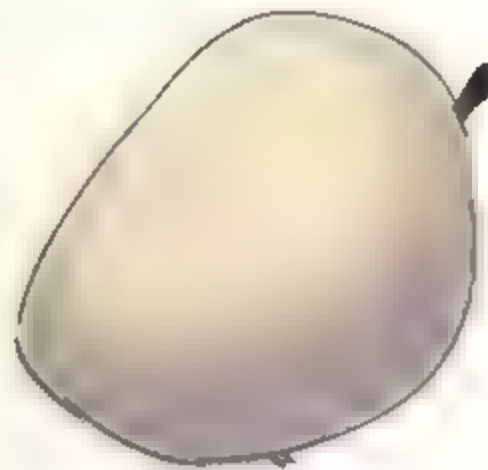
CV：野中 藍

リンウェルが連れ歩いているダナフクロウの子。お互いに孤独な身上から、ふたりは強い絆で結ばれている。リンウェルが信用しない相手には、決して懐かない。

Message

マスコットをどうしようかいろいろとアイデアを出していたところ、子フクロウが見たいとの声をいただき、試しに描いてみるかなと気楽に描いたところ、一発でオーケーとなりました。まるっこく卵のようなシルエットにしています。デザインではいろいろな想いを込めたり、開発者のみなさんの反応を見て調整したりと時間がかかることも多々あるのですが、たまに一発で完成形が出てくることがあります。本当にデザインは奥深く、おもしろいですね。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

↑設定画

◆ そのほかのダナフクロウ

◆ フクロウの杜

領将ビエゾ

CV：立木文彦

カラグリアを支配する火の領将。主霊石を盗んだシオンの行方を追っている。ビエゾは猛獣を意味する異名で、本名はエルウォルゼ・テルディリス。

Message

いちばん始めのボスで、ものすごく強そうに見えてほしいとのことだったので、ひと目で「悪い奴！　強そう！　パワータイプ！」とわかるようにしています。レナは繊細で上品な金の装飾を好んでいるという設定があったのですが、ビエゾはちょっと下品なくらいがいいなーと思い、大ぶりな金の装飾にしています。
【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

設定画

身長イメージ

領将ガナベルト・ファルキリス

CV：中田譲治

シスロディアを統べる光の領将。謀略を好み、密告を奨励してダナ人同士の疑心暗鬼を煽ることで、労することなく奴隷の統制を実現している。

Message

領将なのにみずからスパイとして潜り込んでいる裏表のある人なので、髪型はアシメで衣装は白と黒のツートンになっています。悪い顔と特殊な頭のせいで、メネックとしての登場時に"出オチ"感が強く出てしまい、髪型を直したりもしましたが、悪者感を消し切れなかったです。

【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

◆設定画

◆表情イメージ

◆影武者

領将アウメドラ・カイネリス

CV：田中敦子

ミハグサールを治める風の領将。力の信奉者で、自身の力を高めるためであれば、人の命はおろか国すらも簡単に犠牲にするほどの冷酷な魔女。

Message

勝つためには手段を選ばない悪女という設定なので、ただ美しいだけでなく、クセのありそうな性格を表現しようと心がけましたが、そのバランスを取るのは難しいところでした。少し奇抜な衣装ですが、「レナのセレブ！」というイメージです。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

領将ヴォルラーン・アングサリ

CV｜速水奨

年齢｜24歳	クラス｜水の領将／剣士
身長｜182cm	一人称｜俺
種族｜レナ人	利き腕｜右

水の領将として、ガナスハロスにて苛酷な体制を築く男性。剣技のみでもほかの領将と対等以上に渡り合う恐るべき戦士。カラグリアを解放したダナ人の噂を聞き、興味を覚えてアルフェン一行を襲撃する。以降、ある理由からアルフェンに執拗に敵意を向けるようになる。

Message

強大な力をふるい、他者を傷つけることや支配することにためらいがない、どこか欠落した雰囲気を出そうと、悪に振り切ってデザインしました。ほぼ黒い衣装ですが、細かい刺繍やフレームの鎧をあしらっています。髪の毛先が少し凍っており白く霜がついています。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本稔】

ヴォルラーン

傷あり、フードなし

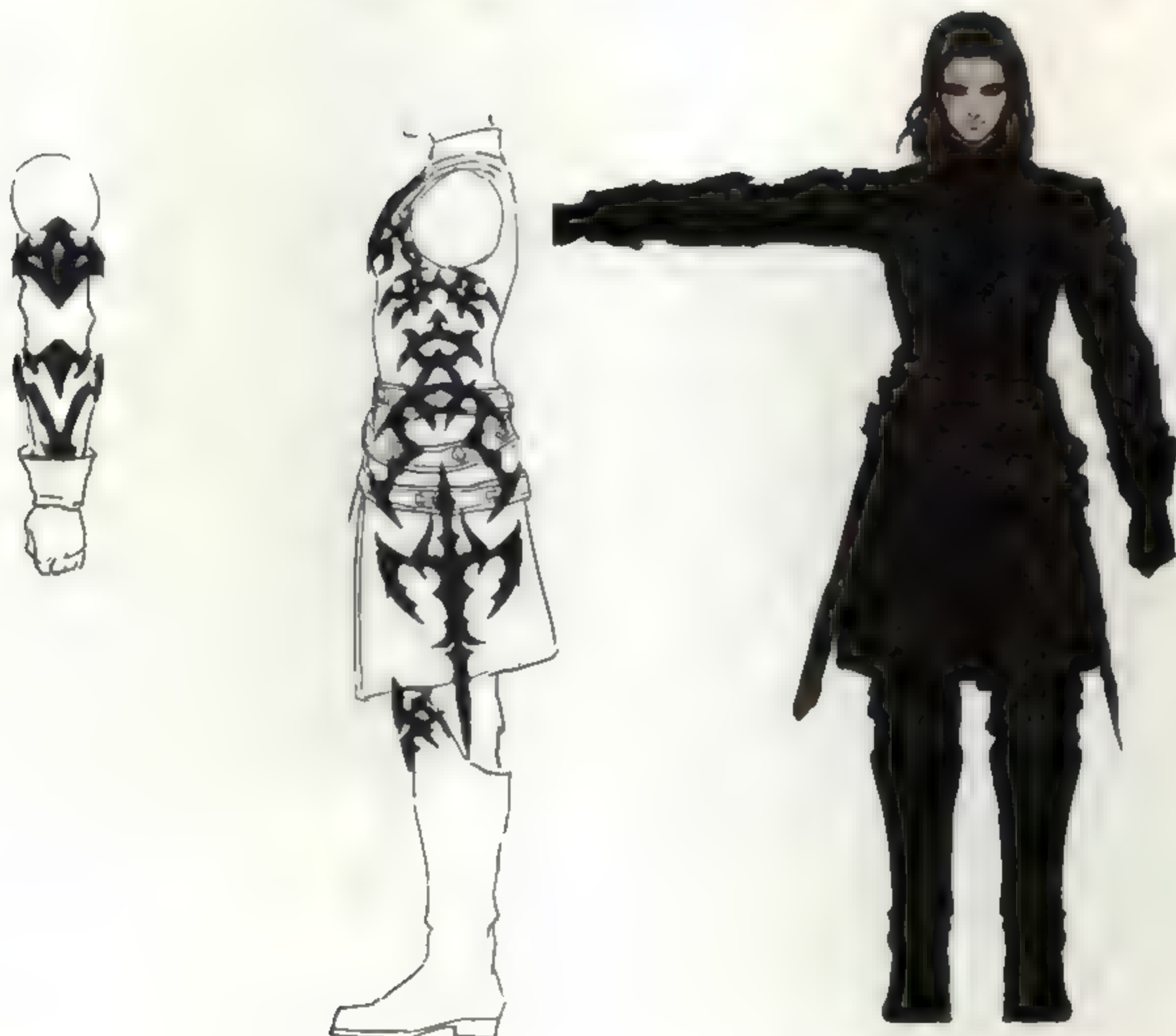
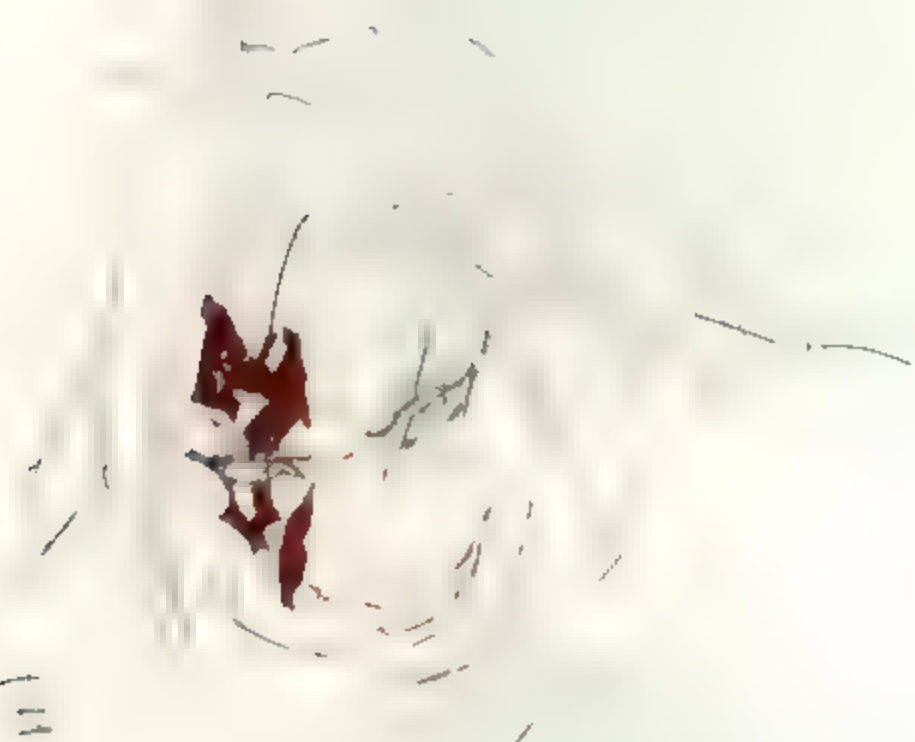
髪の毛の一部、コートやマントの端などが漂っているイメージです

左腕のみ片方に腕マントがあります

毛先やマントの端が漂っているイメージです

ヴォルラーン　鎧と服の柄　追加資料

表情イメージ

武器デザイン

ヴォルラーン　長刀　（黒）

185cm

ヴォルラーン　氷の刀

頭部の凍っている部分

凍っている部分
細い毛が一部　根本まで凍っています
毛先がランダムに凍り、霜っぽいです

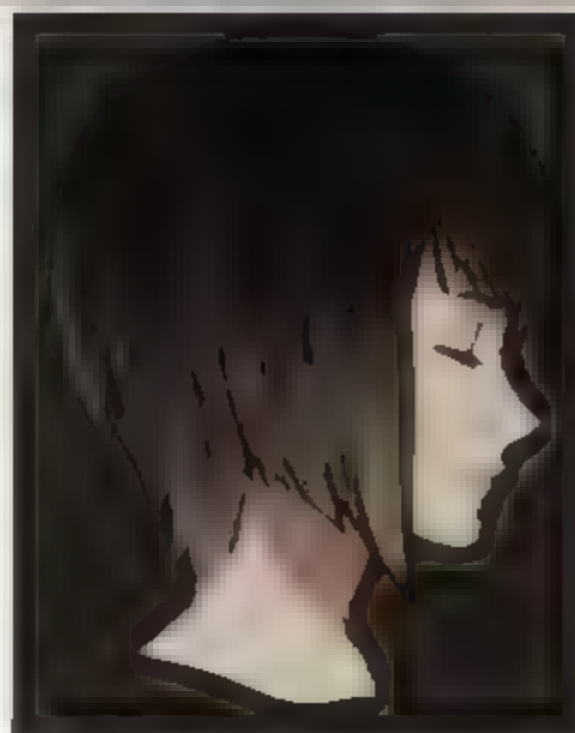
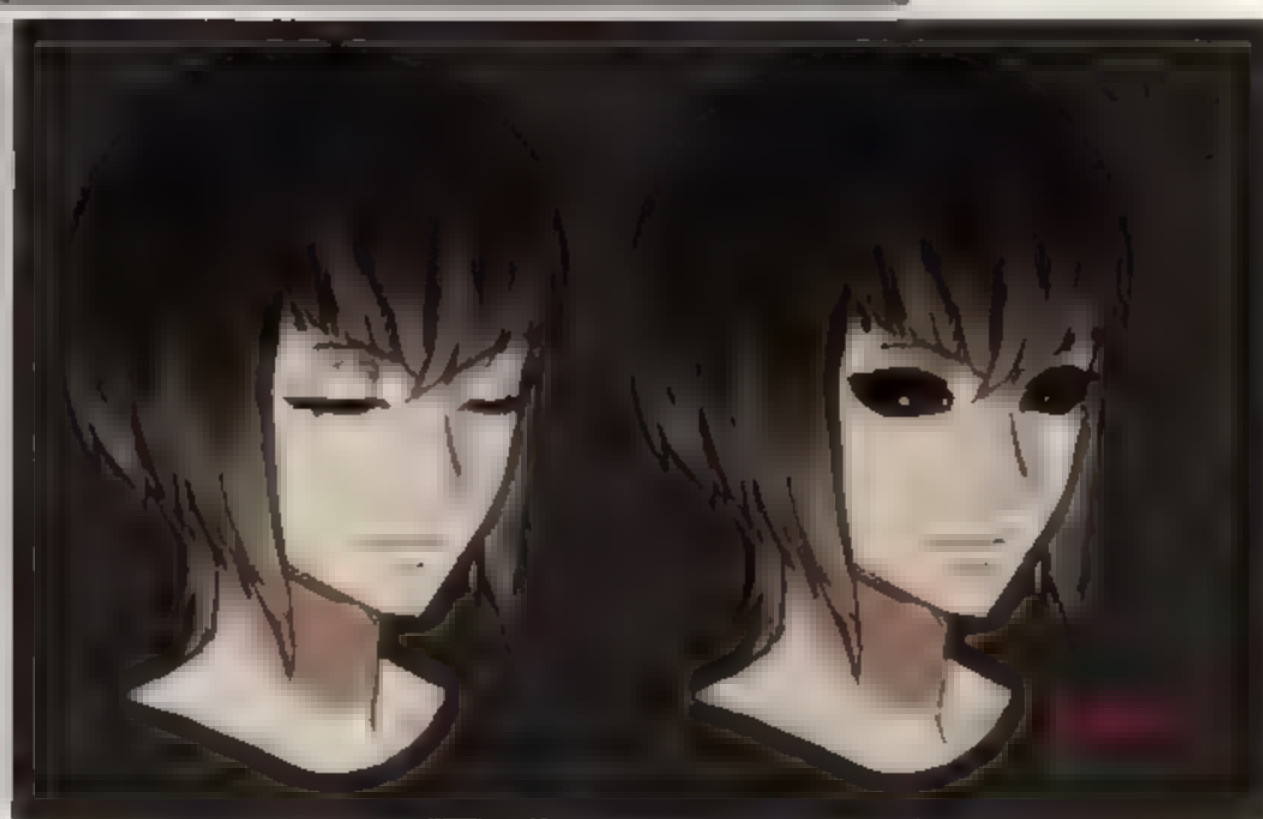
◆ デザインイメージ

“赤い女”

つねに赤い服をまとい、領将に付きそう謎の女。すべての領将が倒れたあとは公然と活動を開始するが、その目的や素性は一切不明。

Message

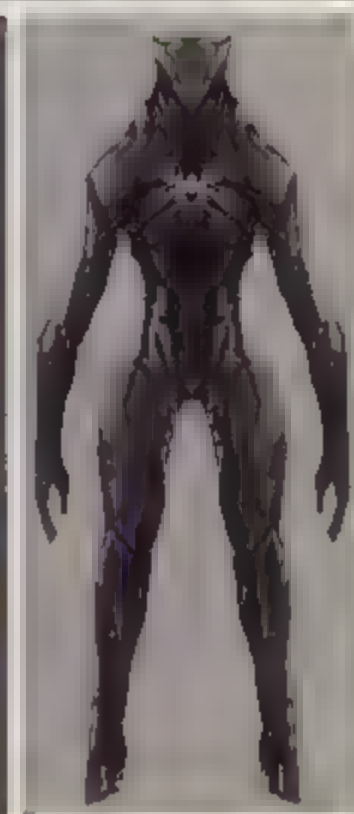
"ボスの横に目立たずそっといる、赤い服の女"というオーダーでした。イベント時は演出も相まって、想像していたよりずっとホラーになって怖かったです。

【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

ヘルガイムキル

容姿は異形の巨人ながら、正体は真のレナ人。レナの星霊のためにレネギスやズーグル、レナ人を作り出した。ヘルガイムキルという名は、彼らの言葉で"レナの民"を意味する。

Message

"明確に人類とは外見が異なる、意思疎通が困難な異星人"ということで、なかなか捉えところがなく難しかったです。目も口もなく、「人類とは異質なコミュニケーション手段があるんだな」という印象になればと思いデザインしました。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

ジルファ CV｜山野井 仁

年齢｜45歳	クラス｜格闘家
身長｜190cm	一人称｜俺
種族｜ダナ人	利き腕｜右

カラグリアの抵抗組織〈紅の鴉〉の頭目。組織の精神的支柱であり、レナの装甲兵とさえ渡り合える歴戦の戦士。活動を続ける中で鉄仮面の噂を聞き、奴隷らしからぬ振る舞いに関心を持つ。とある目的で配下とともにレナ人の輸送隊を襲撃した際、鉄仮面、シオンと出会う。

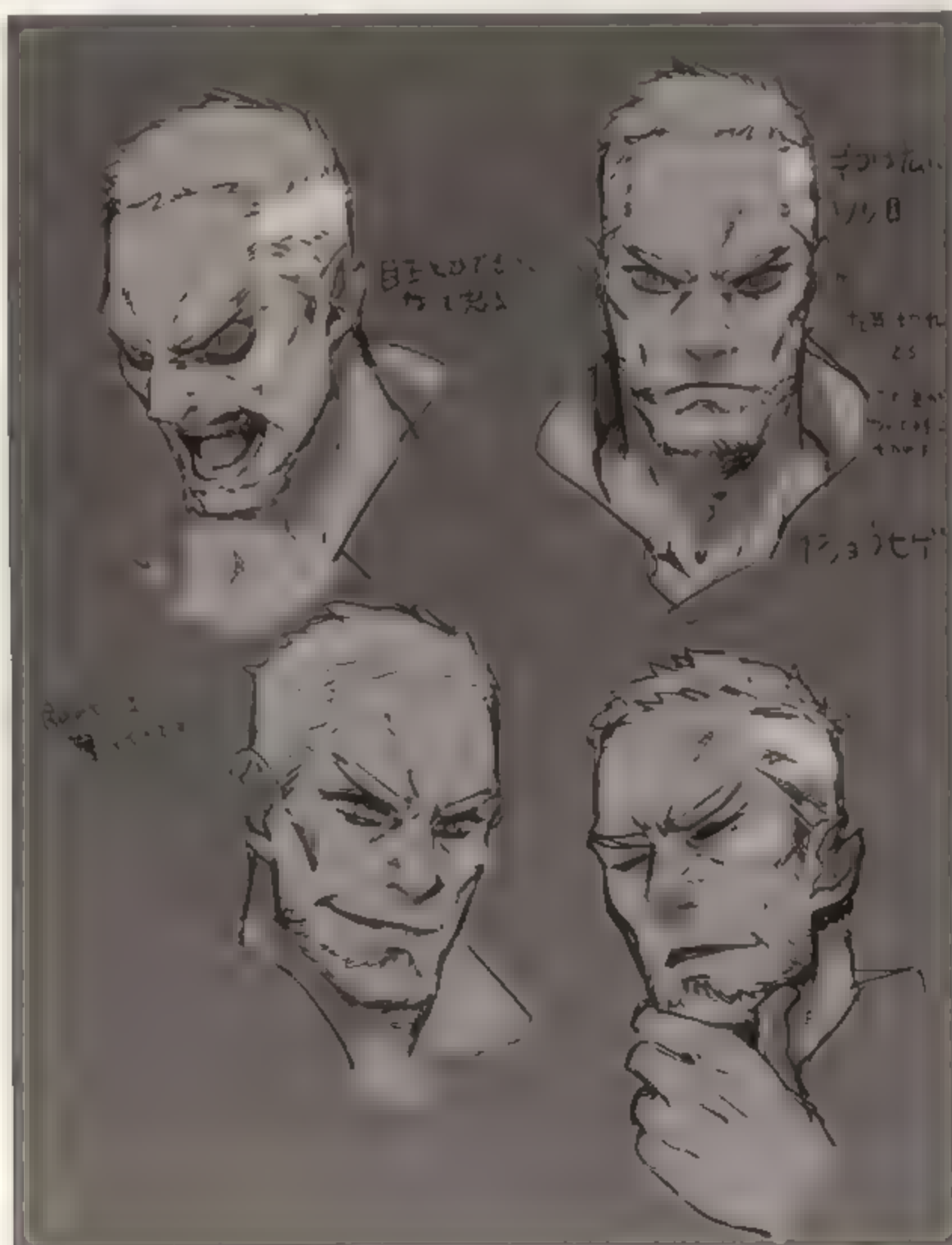
Message

歴戦の戦士ということで、ボロボロになりながらもみんなの先頭で戦う強いリーダーに見えるよう意識しました。また、ロウのモチーフが子犬＋息子なので、さらに強そうで成長したイメージの狼をモチーフにしています。シャツの後ろの裾の形状が丸いのも、ロウの衣装との共通点です。こっそり仕込んでいた形見の指輪が、ゲーム中ではロウ専用アイテムになっていてうれしかったです。

【リードキャラクターアーティスト・
キャラクターデザイン
小林 美由紀】

設定画

ジルファ(45)
ロウの父 レジスタンスリーダー・つよい

表情イメージ

ミキゥダ

CV：平川大輔

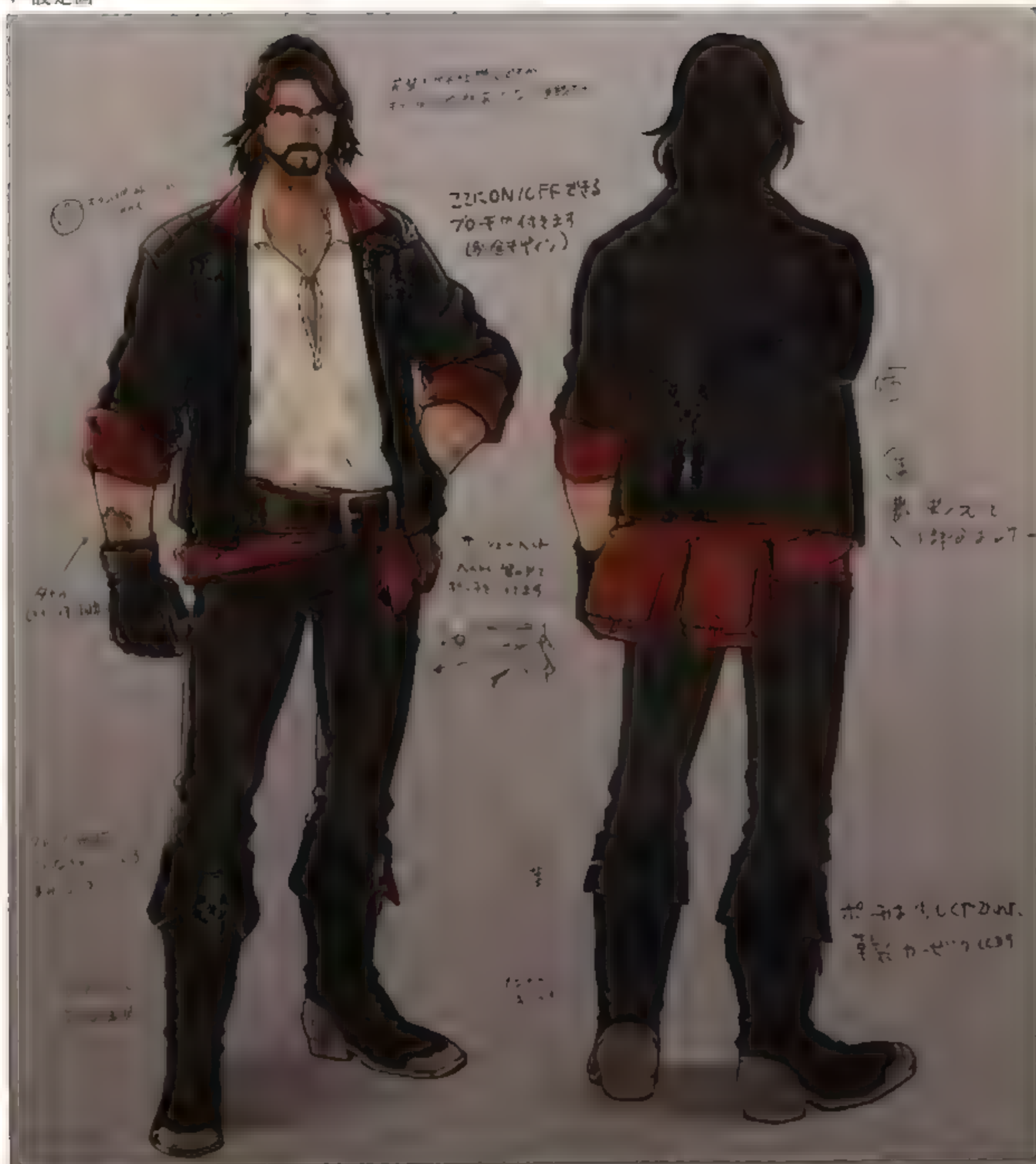
メナンシアの元近衛兵で、キサラの兄。崇敬するテュオハリムの知らぬところで進む陰謀を暴くため、抵抗組織〈金砂の猫〉を立ち上げて活動している。飼い猫のザァレは、組織の連絡係として活躍。

Message

キサラが憧れ尊敬する人なので、「スーパー完璧な人なんだろうなぁ!」、「イイ男記号いっぱい入れよう!」という気持ちで描きました。引退した元兵士なので、腕にメナンシアのタトゥーを入れています。現役のときはきっと短髪だったんだと思います。

【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

ミキウダ右手

Tales of

フィアリエ

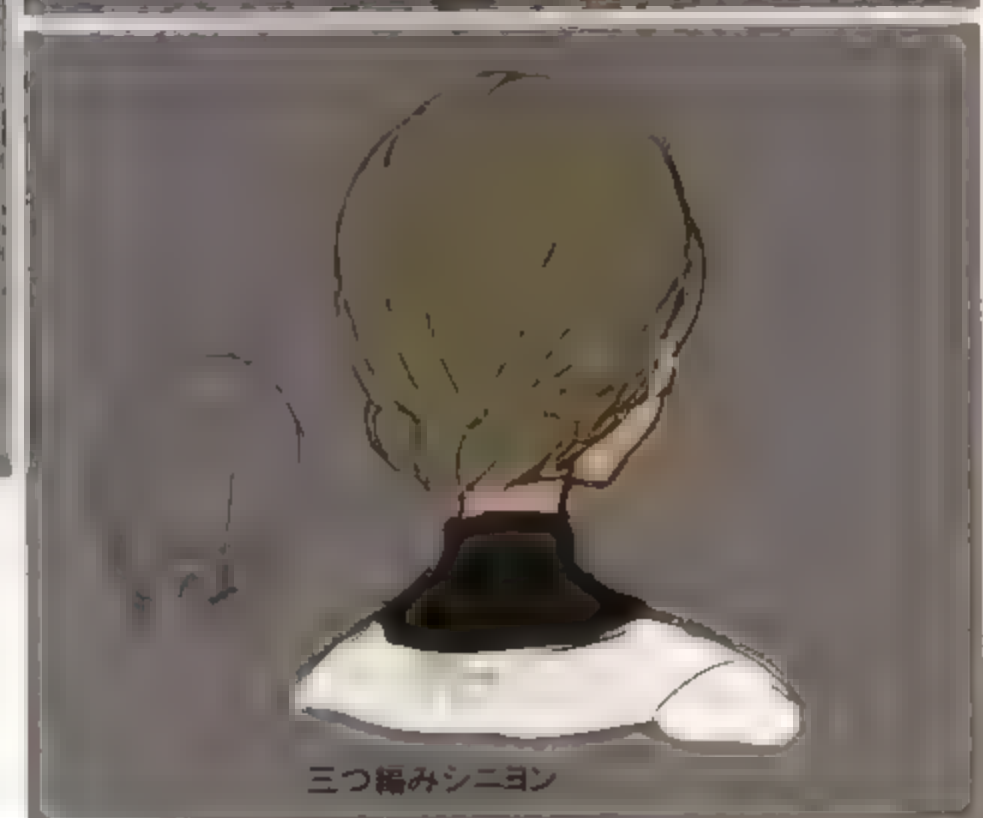
CV：半場友恵

かつてタルニガス、アバキールとともに、奏楽を通じてチュオハリムと親交を深めた女性。婚約関係にあったタルニガスの死を経て、チュオハリムを憎むようになる。

Message

レナ貴族のお嬢さんという設定でデザインしてもらいました。レナの街の人々よりさりげなくオシャレをして、お金持ち感が出るようにしています。

【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

顔つきは甘め、大人しめな
印象です
三つ編みシニヨン
三つ編みシニヨン

ネウィリ・アイメリス

CV：川澄綾子

シオンの祖先にあたるレナ人の女性。300年前、レネギスで〈王〉の対となる〈巫女〉として、〈召霊の儀〉に参加した。

Message

シオンにそっくりなご先祖様なので、瞳の色を変えつつシオンの初期イメージにあった金髪をそのままいただきました。衣装は、巫女の衣装としてAD（アートディレクター）岩本がデザインしています。
【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

レナの装甲兵

領将の命令のもと、ダナ人を監視、監督するレナの兵士。普通のレナ人ではあるが、機械仕掛けの甲冑によって彼らの力は強化され、恐るべき鋼の巨人と化す。

↔装甲兵

✦ 強化装甲兵

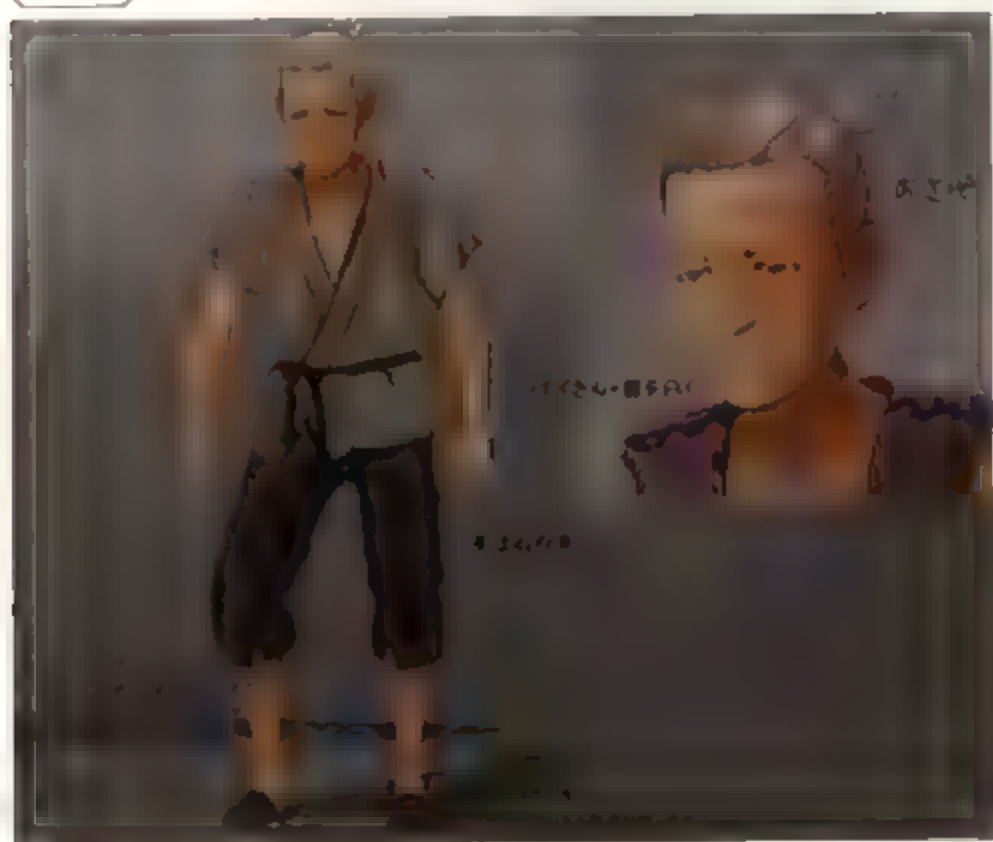
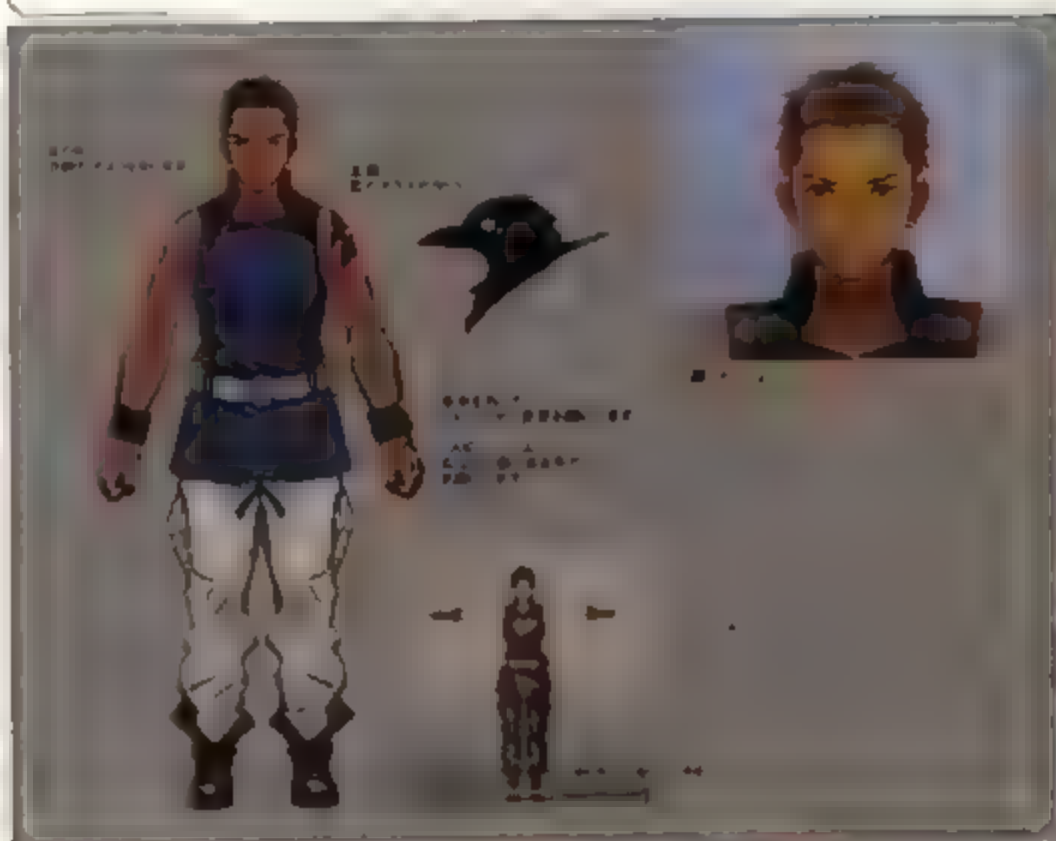
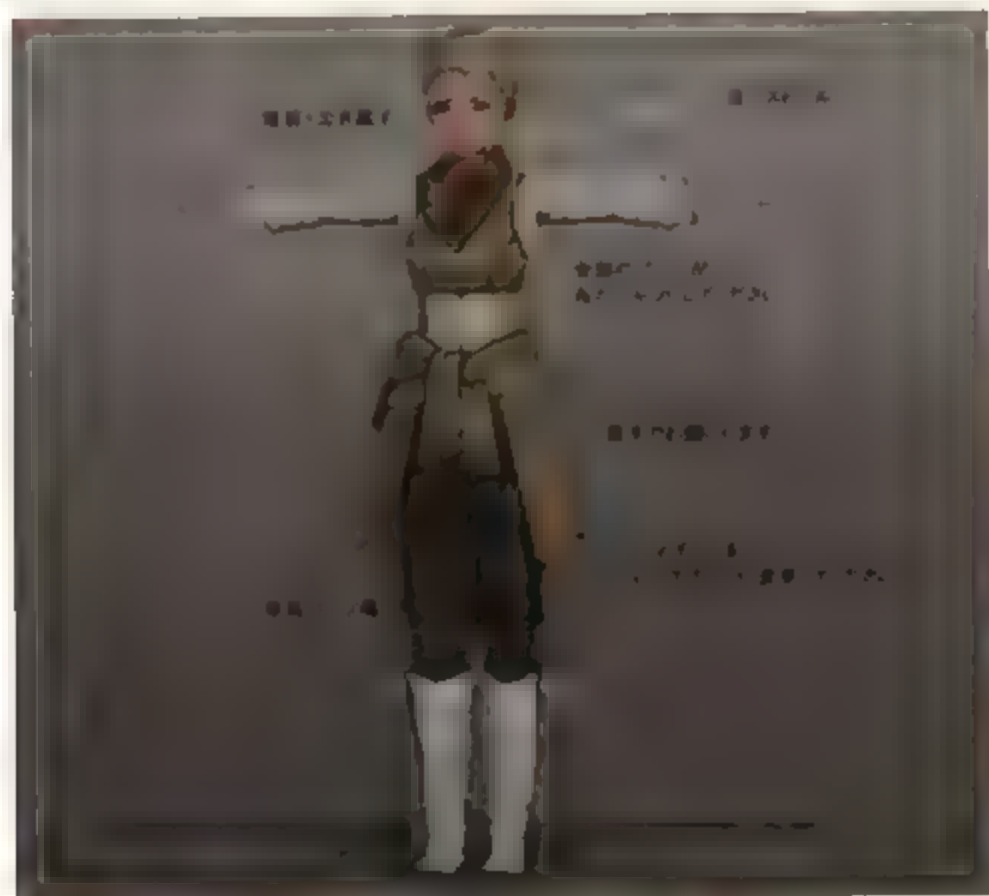
✦ ヴォルラーン親衛隊

Message

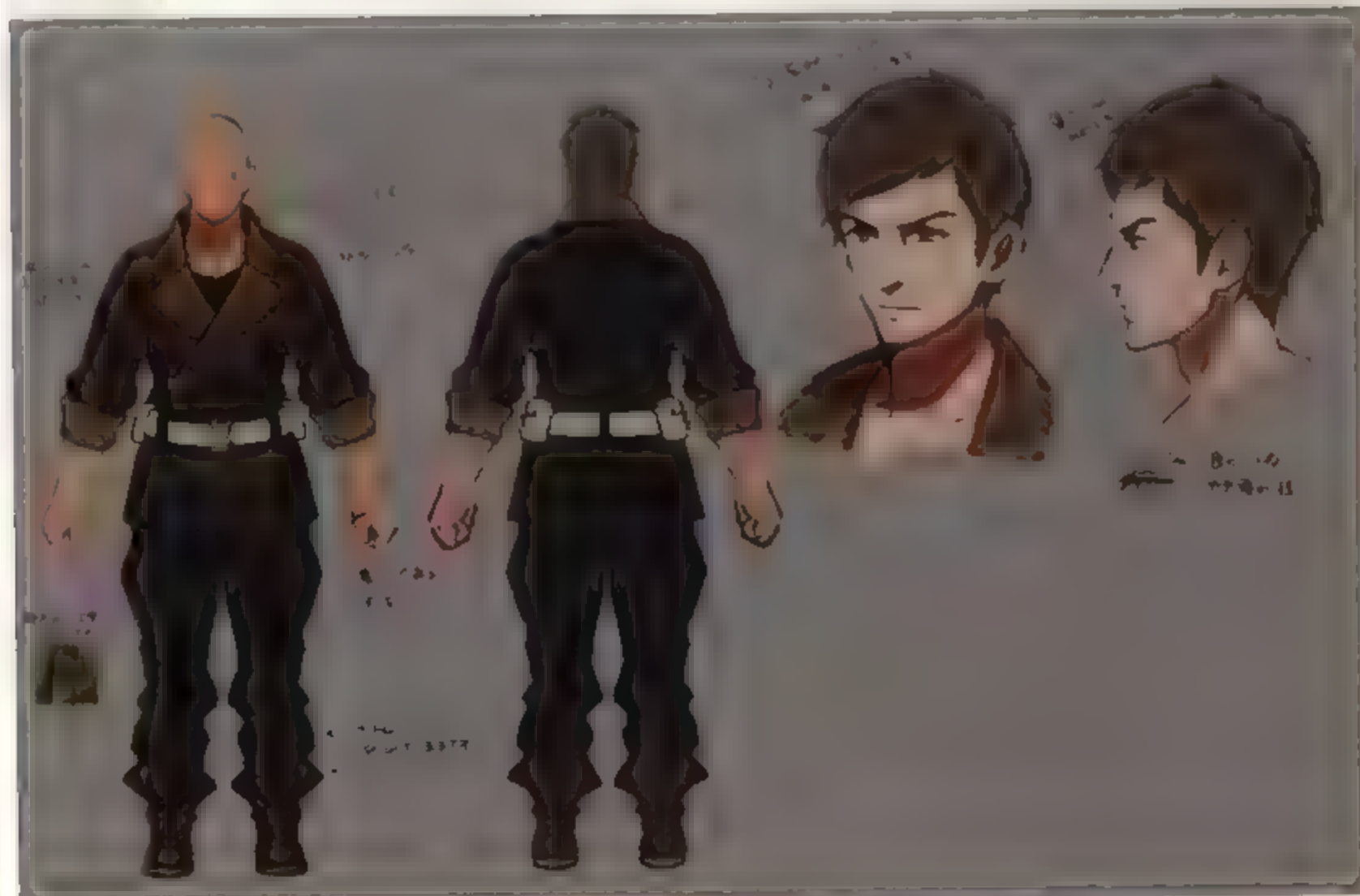
支配する側の兵士として脅威感があり、「こいつらには逆らえない……」という印象になることを目指しました。レナらしい曲線を取り入れた鎧のデザインになっています。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

そのほかのキャラクター

ドク

ガナル

ティルザ

Message

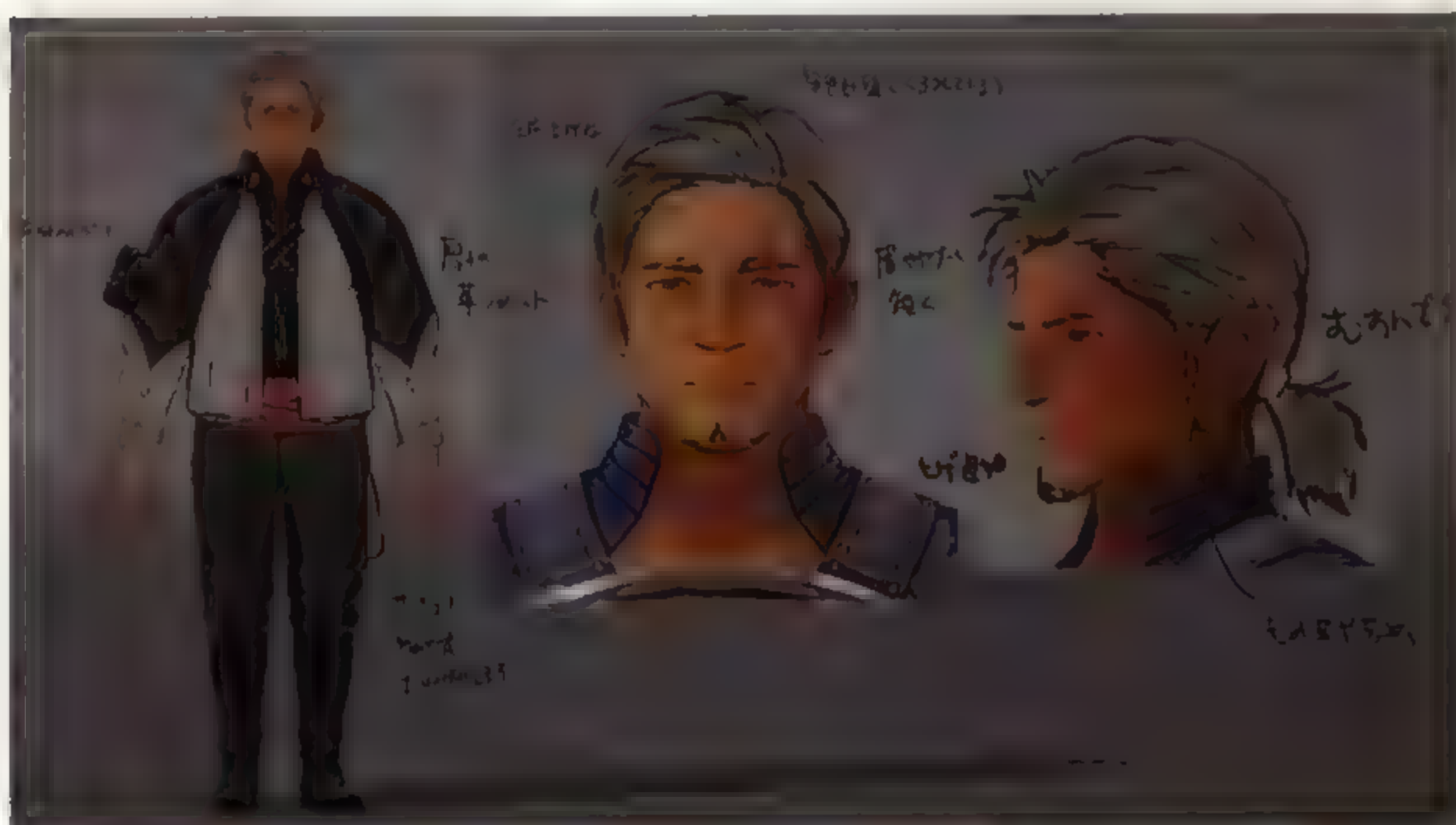
各街でアルフェン一行を助けてくれる人たちです。〈紅の鴉〉の3人組がお気に入りです。ケルザレクはイベント時の表情もあり、いい感じに小物感が出たのではないでしょうか。
【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン 小林 美由紀】

ネアズ

ブレゴン

ケルザレク

ザァレ

◆デダイム

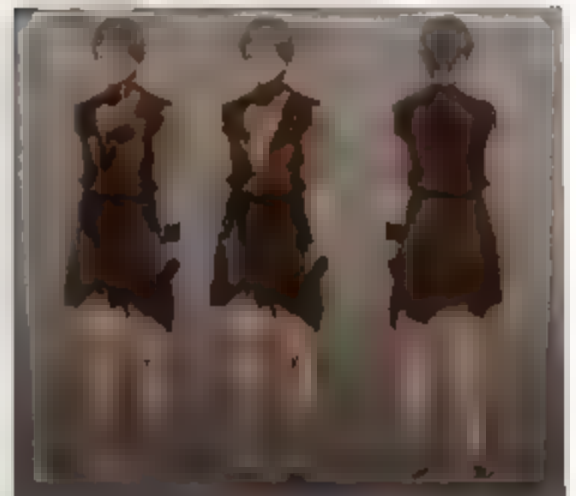
◆バエフォン

◆ラギル

◆アバキール

◆タルニガス

監察局執行隊

テュオハリム近衛兵

奴隷

抵抗組織

◆貴族

◆レナ市民

◆民生局員

Message

ダナの各国と、レナの人たちです。国によって気候も文化もぜんぜん違うので、背景に合うように意識しています。

【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン　小林 美由紀】

ダウンロードコンテンツ

DLC プレミアム衣装

アルフェン | 新世界を拓く者

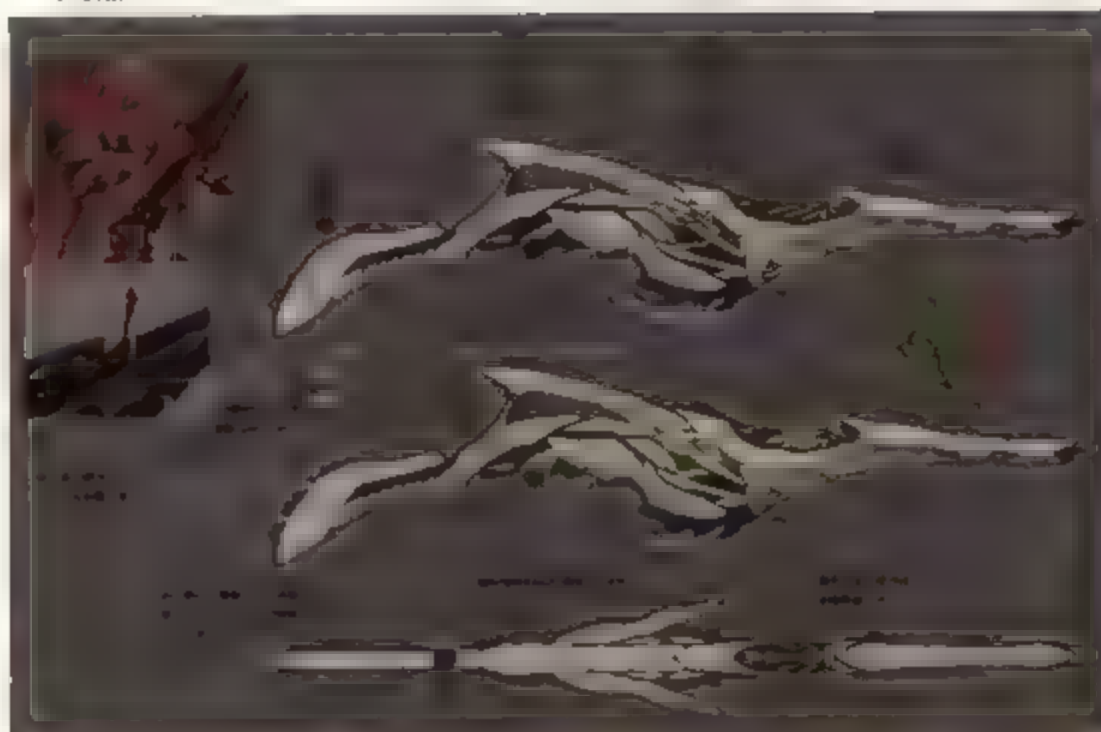
CGモデル

武器デザイン

設定画

シオン I 新世界を照らす者

◆ CGモデル

◆ 武器デザイン

Message

じつはさまざまなバックボーンをデザインに取り入れた衣装になります。衣装のテキストでもそのあたりを感じられるようになっていますので、想像してみていただけるとうれしいです。

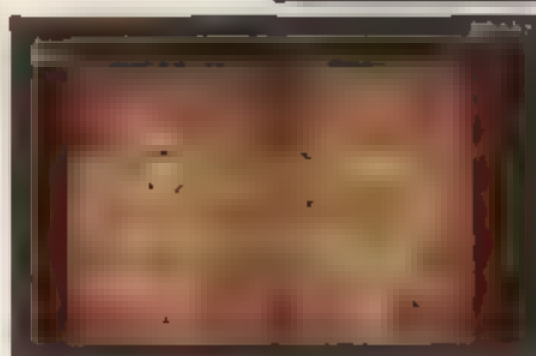
【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン 川口 徹】

◆ 設定画

リンウェル：古の儀式装束〈賢梟〉

CGモデル

武器デザイン

設定画

◆ロウ｜古の儀式装束〈迅狼〉

◆CGモデル

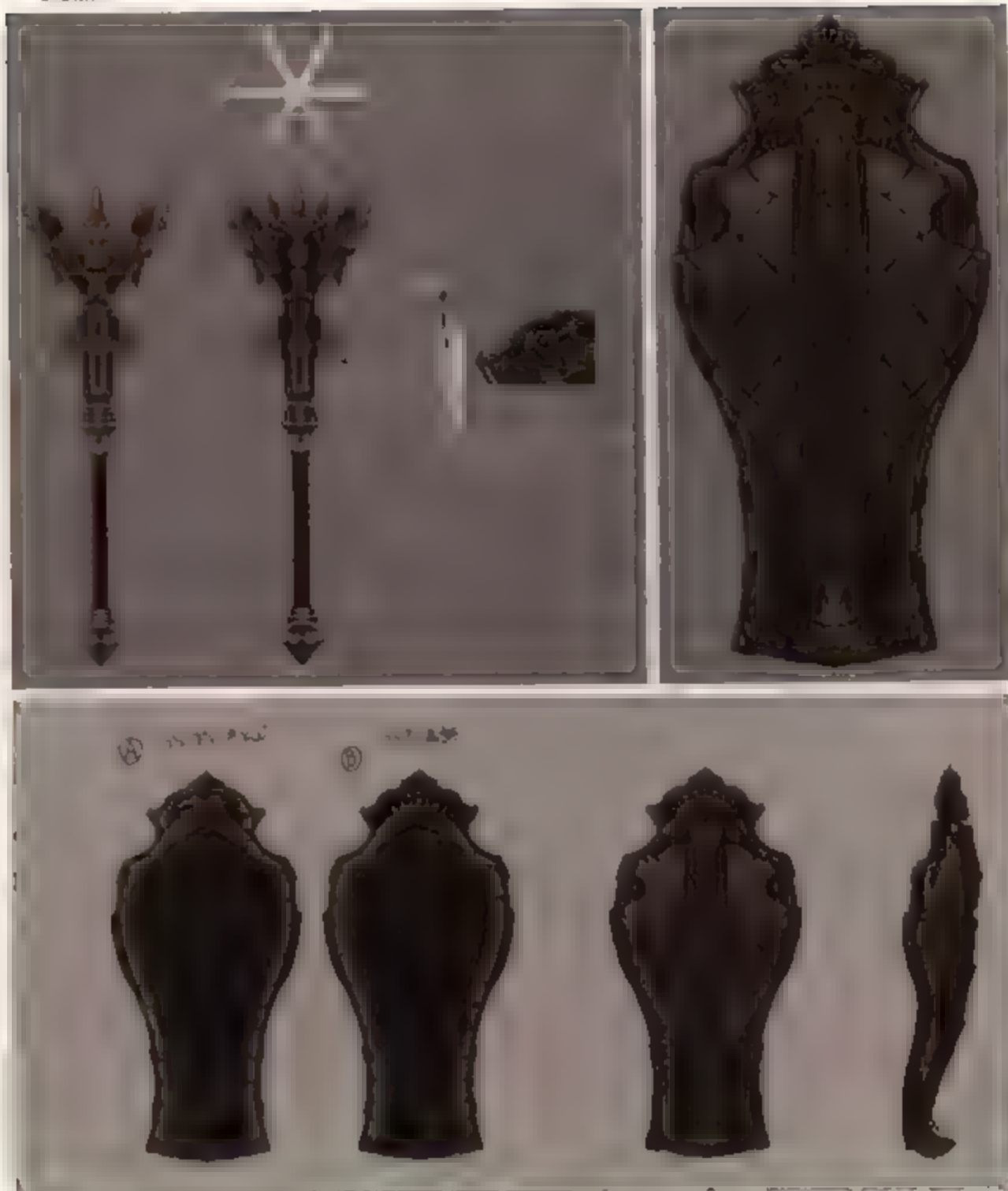
◆武器デザイン

◆設定画

キサラ｜とある近衛の過去

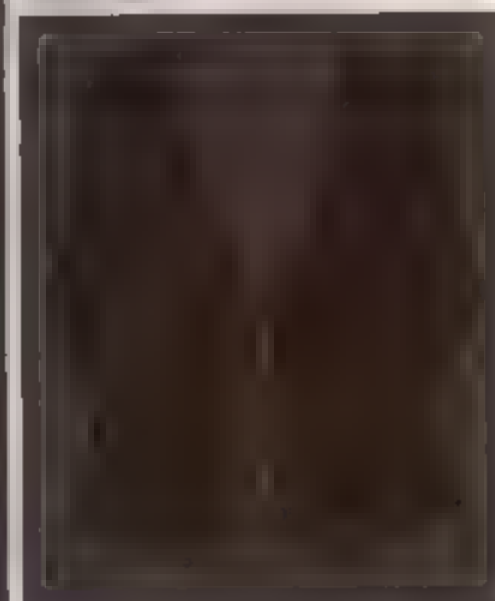
CGモデル

武器デザイン

設定画

テュオハリム｜とある小粋な風来坊

CGモデル

武器デザイン

設定画

ダウンロードコンテンツ
DLC 海水浴パック

アルフェン｜英雄のサーフパンツ

◆CGモデル

◆設定画

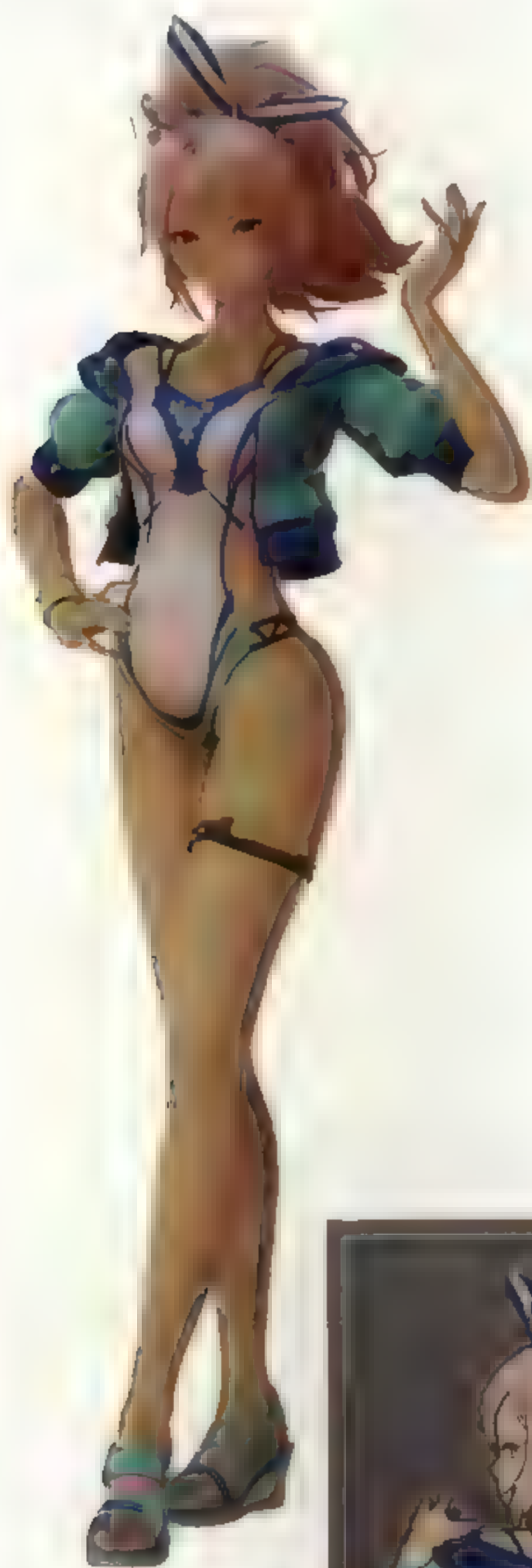
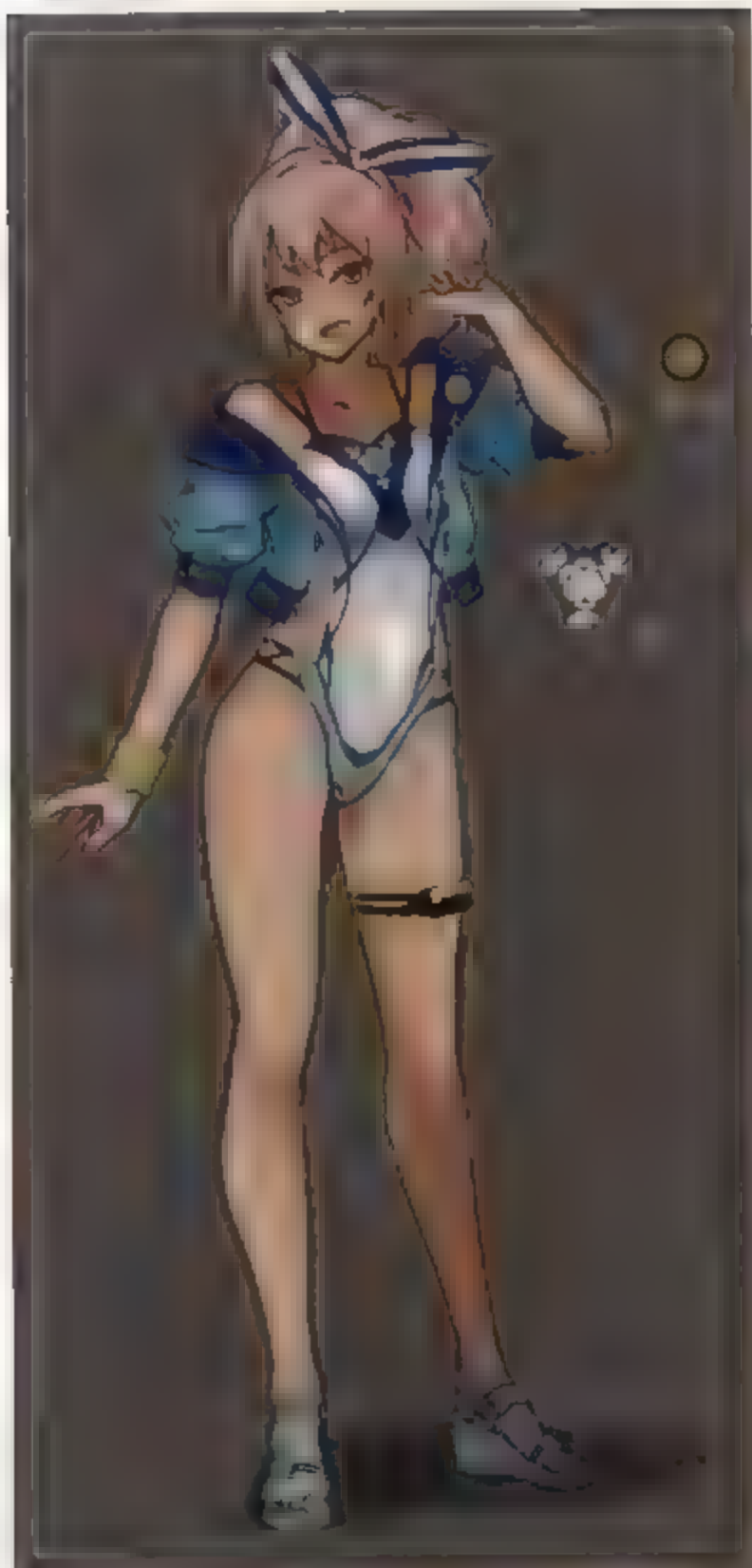
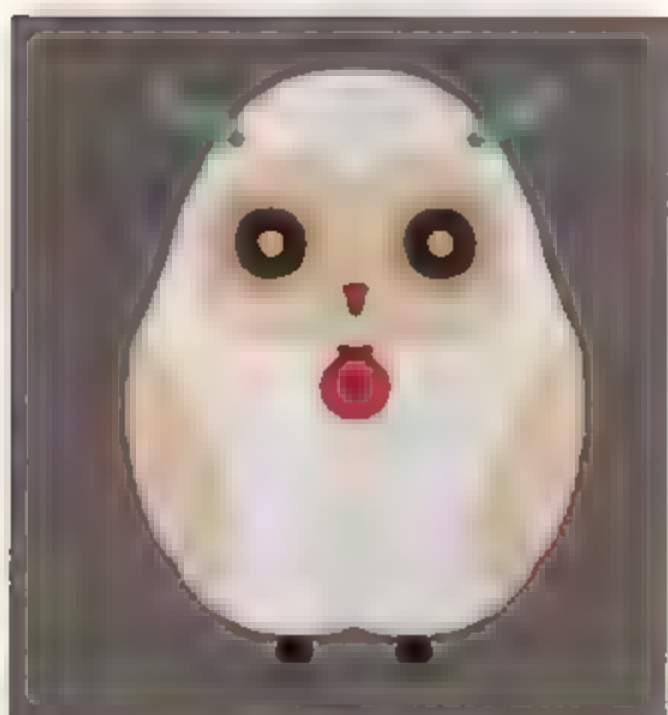
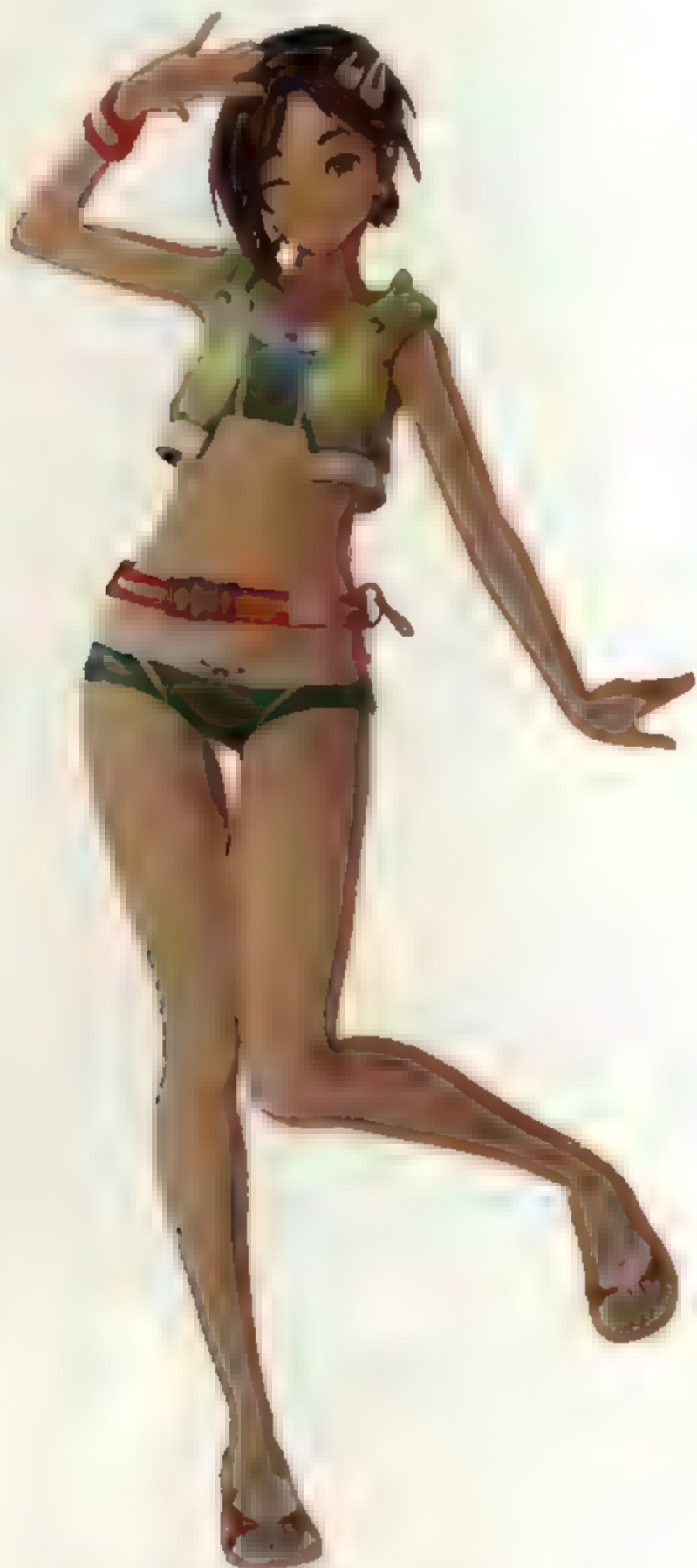
Message

いろいろと案があり、方向性を決めるのに難航したのですが、最終的にはシンプルでスポーティーな、爽やかな印象のデザインになりました。水着はいいものですね。描いていて楽しかったです。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 敬】

◆シオン！クイーンのスイムスーツ

⇔CGモデル

⇔設定画

リンウェル | わんぱくスイムウェア

CGモデル

設定画

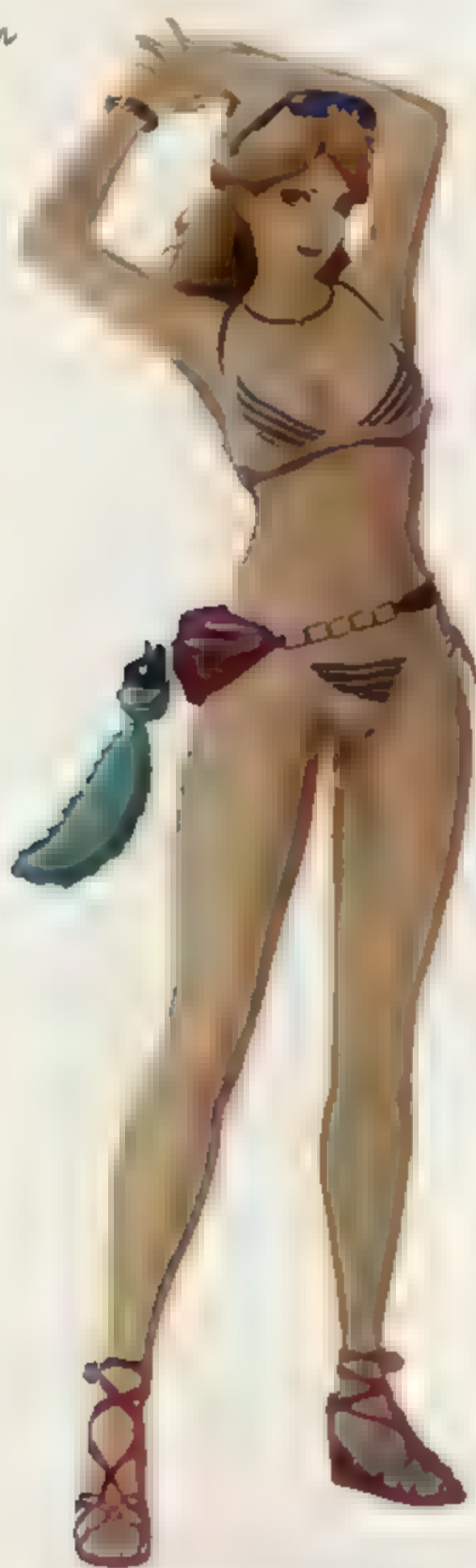
◆ロウ Ⅰ わんぱくウェットスーツ

◆CGモデル

◆設定画

キサラ:バカンスビキニ

CGモデル

設定画

テュオハリム ▮ 限界突破ビキニパンツ

CGモデル

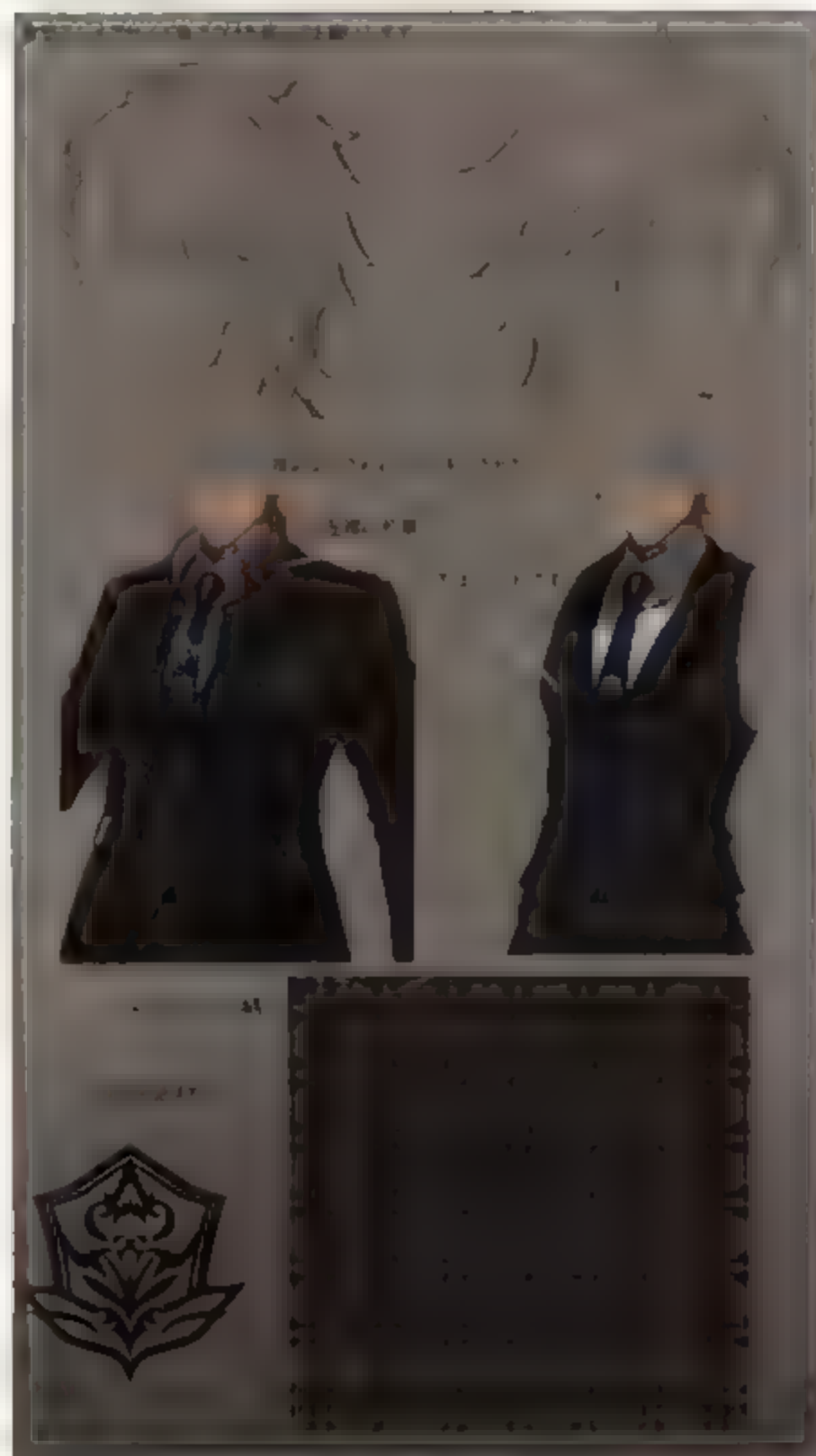
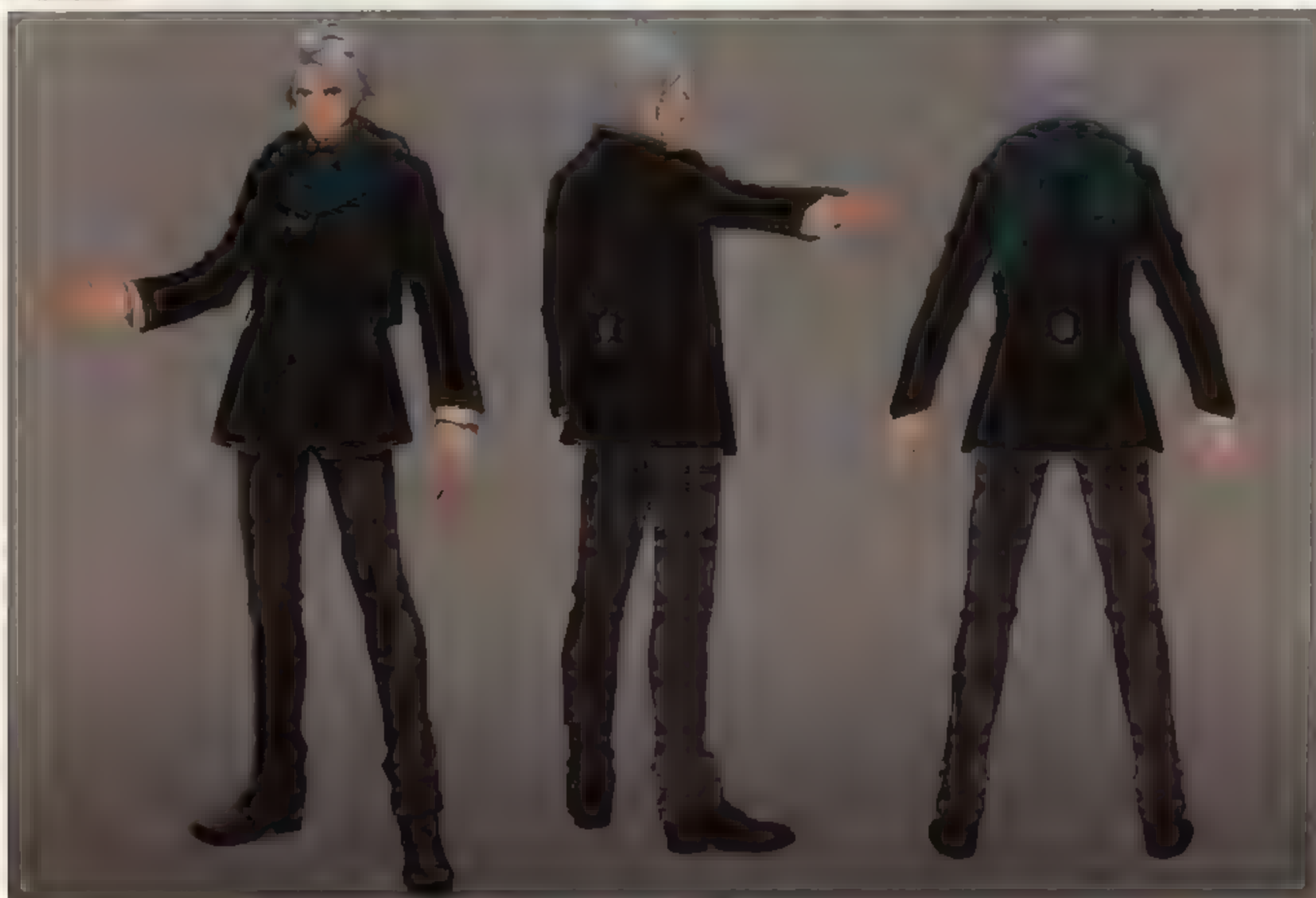
設定画

ダウンロードコンテンツ
DLC 学園生活パック

アルフェン｜男子生徒制服

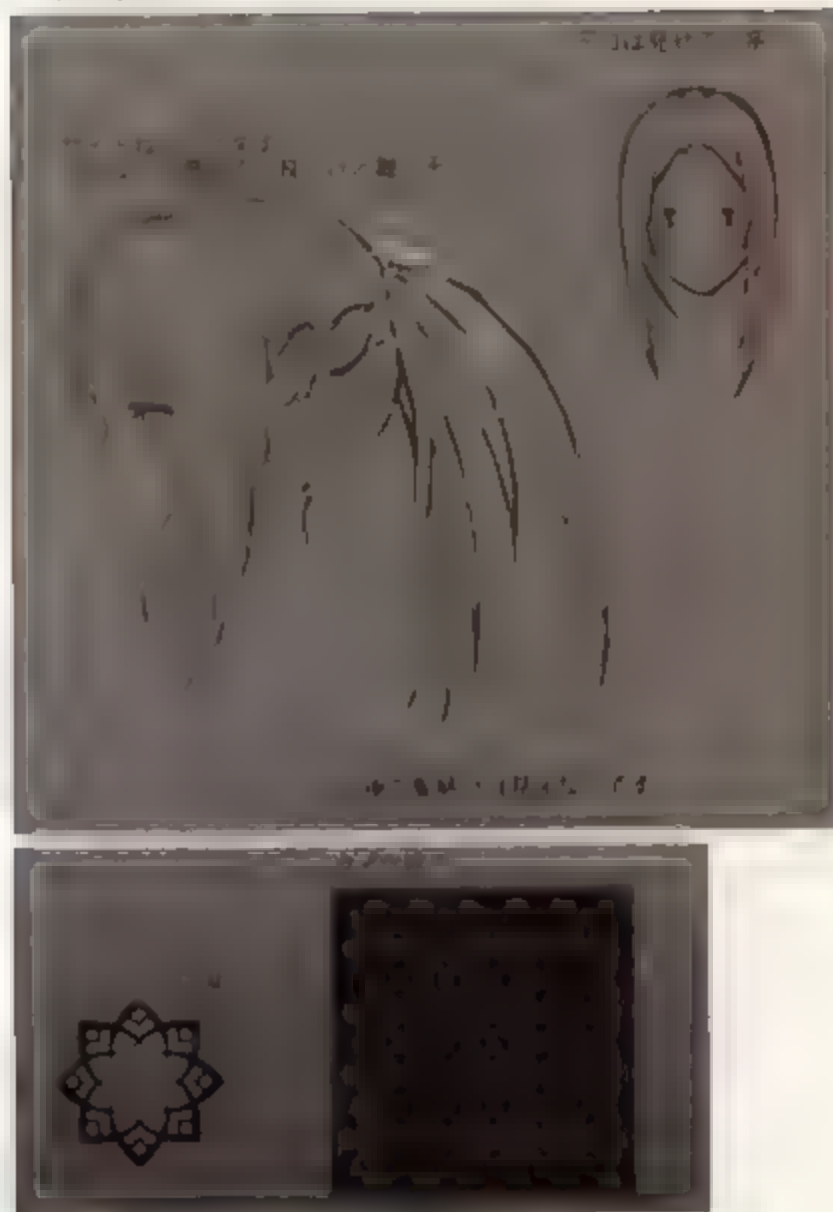
CGモデル

設定補足

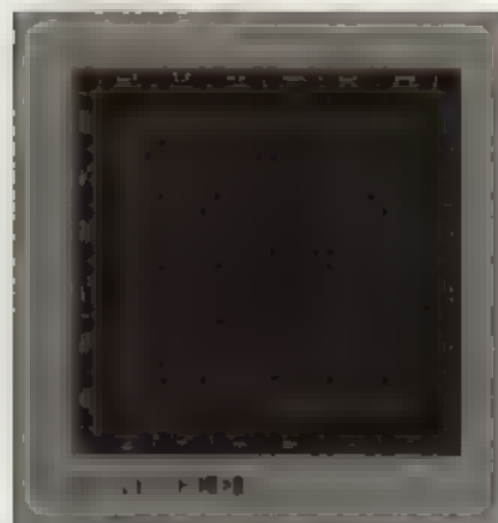
設定画

・シオン | 女子生徒制服

CGモデル

設定補足

設定画

リンウェル | 制服・ウィズ・フクロウ

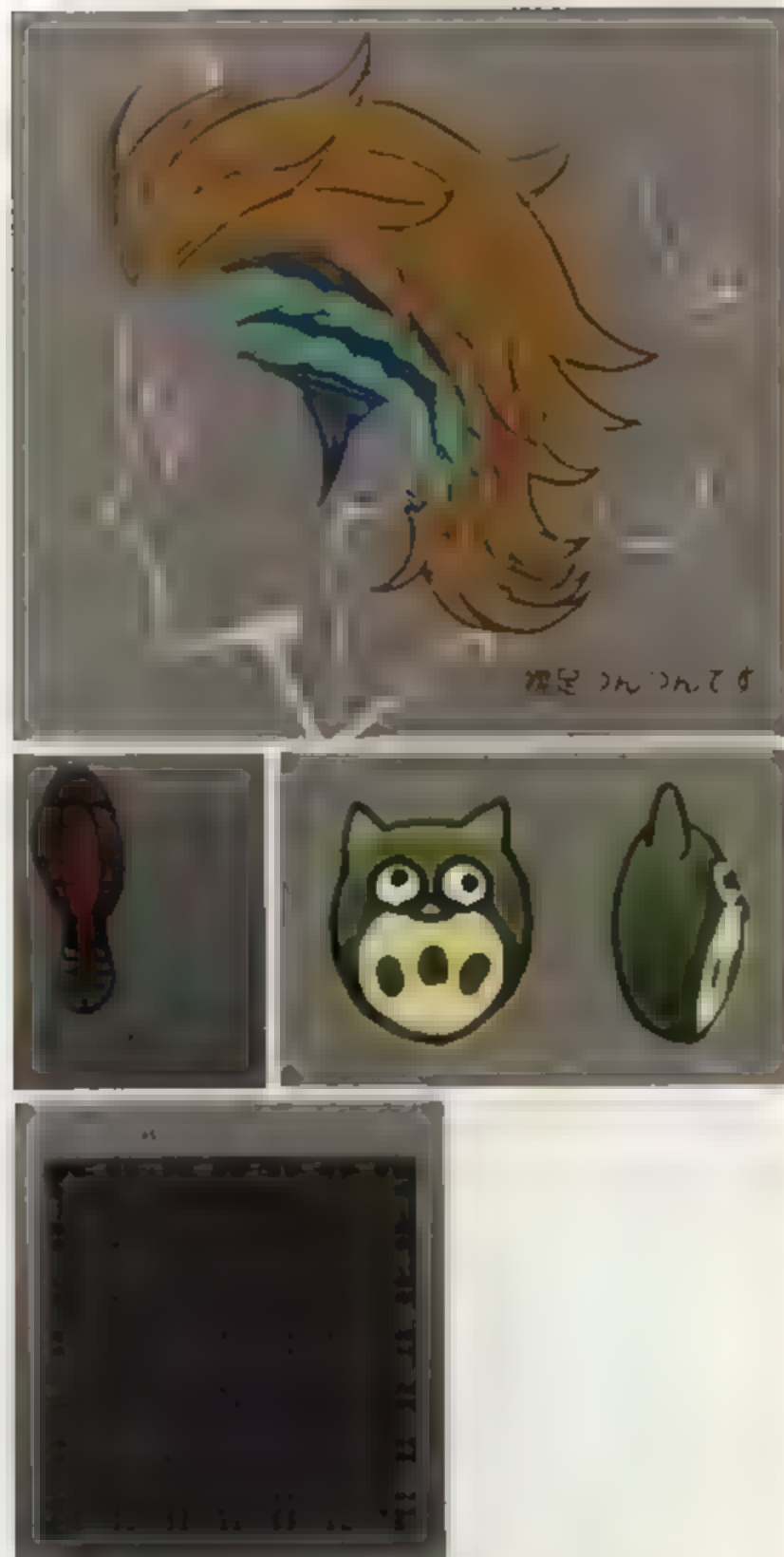
CGモデル

設定補足

設定画

◆ロウ！パーカー・イン・制服

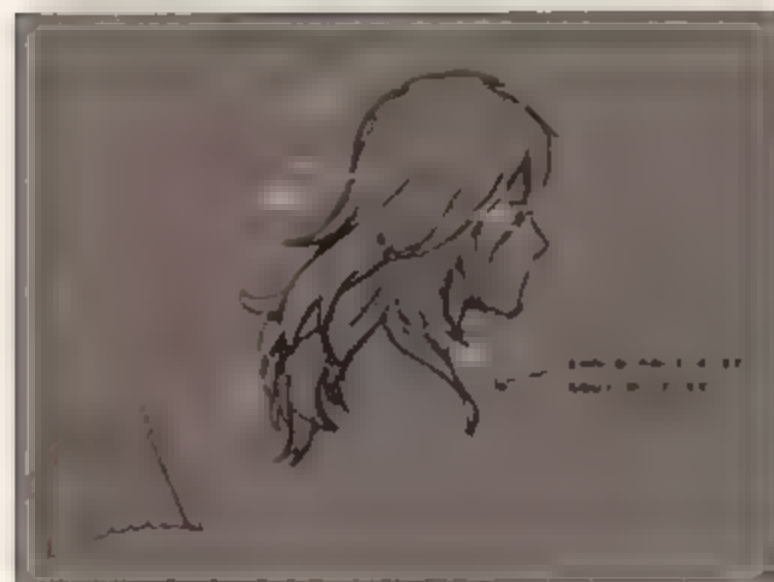
◆CGモデル

◆設定補足

◆設定画

◆キサラ｜熱血教師のスーツ

←CGモデル

←設定画

←設定補足

テュオハリム｜校長専用コート

✦ CGモデル

✦ 設定画

Message

定番の学園衣装です。どんな学園とキャラクター設定かと想像しながらデザインしています。シオン、キサラ、テュオハリムがレナの私立学校の生徒と先生で、アルフェン、リンウェル、ロウはダナの公立学校の生徒という設定です。
【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン 小林 美由紀】

ダウンロードコンテンツ

DLC 戦国和装パック

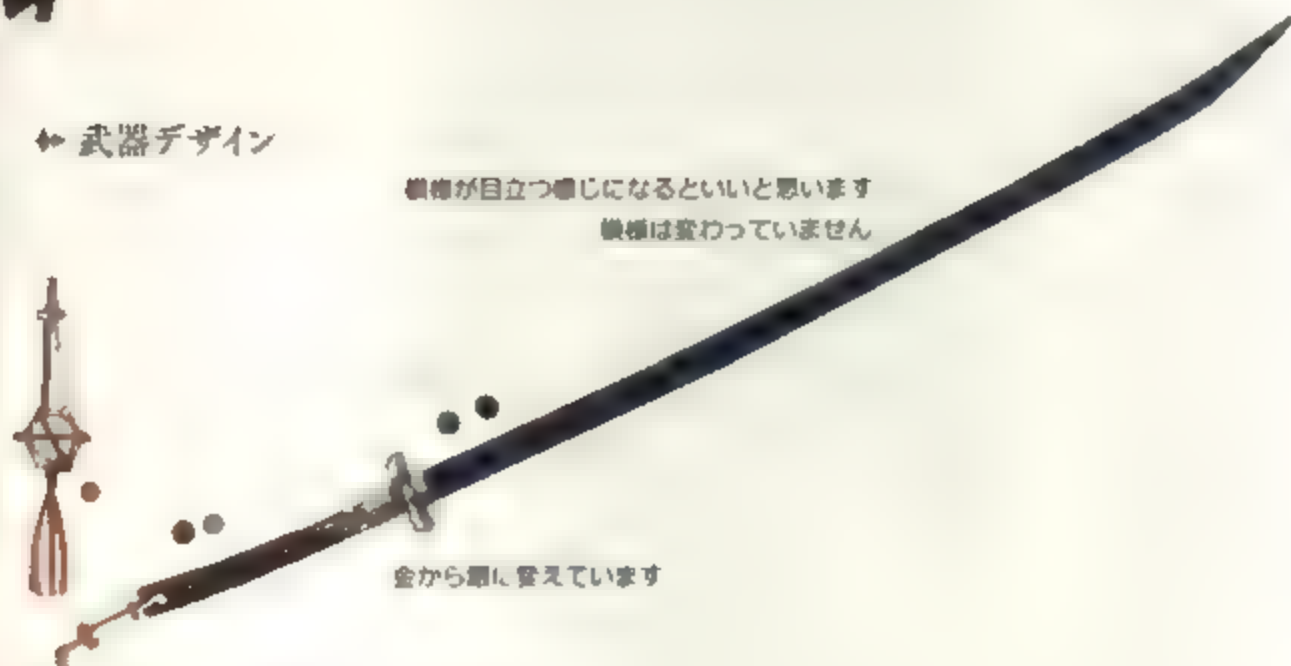
アルフェン | 武士の大鎧

CGモデル

Message

和装ということで、着せるとキャラクターが同じでも世界観がまったく違って見え、デザインしていてとても新鮮でした。ディテールが多くて描くのはたいへんなのですが、日本の甲冑はやっぱりカッコイイですね！

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン 川口 徹】

武器デザイン

模様が目立つ感じになるといいと思います
模様は変わっていません

金から銀に変えています

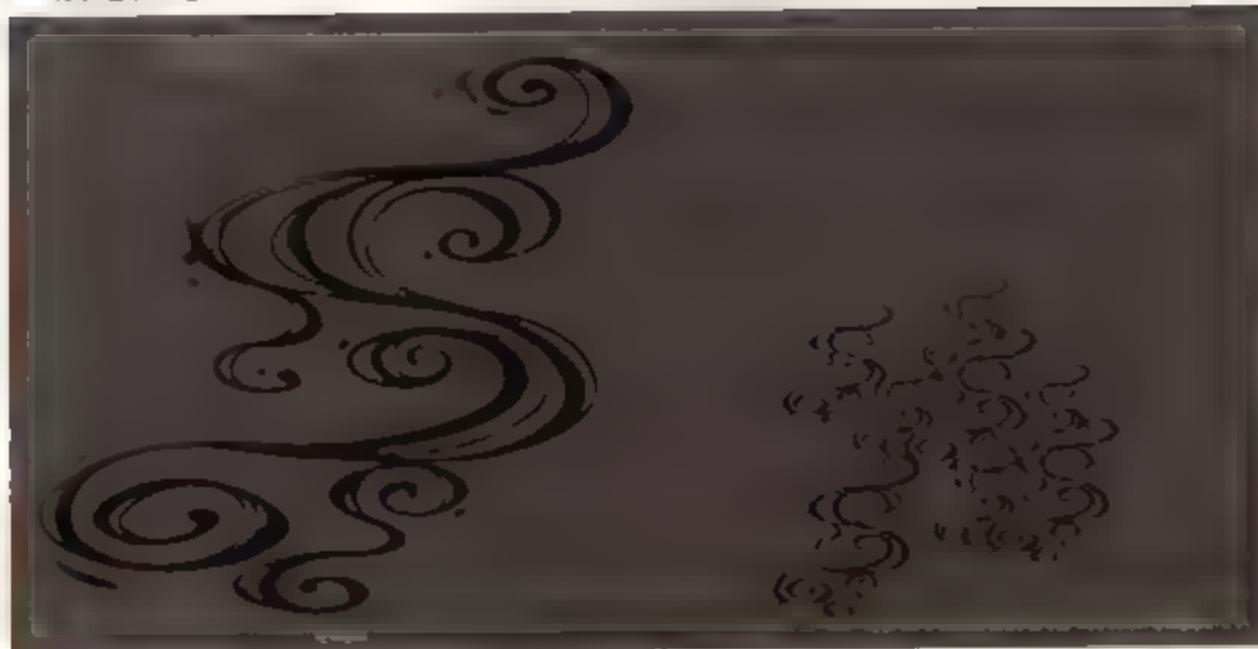
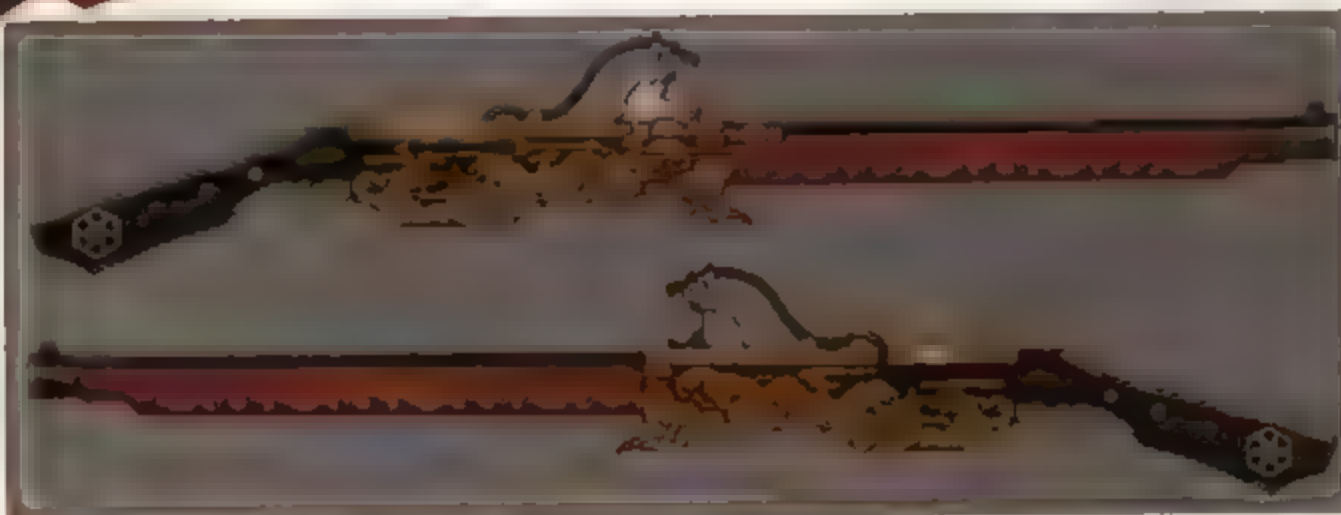
設定画

シオン｜戦巫女の装束

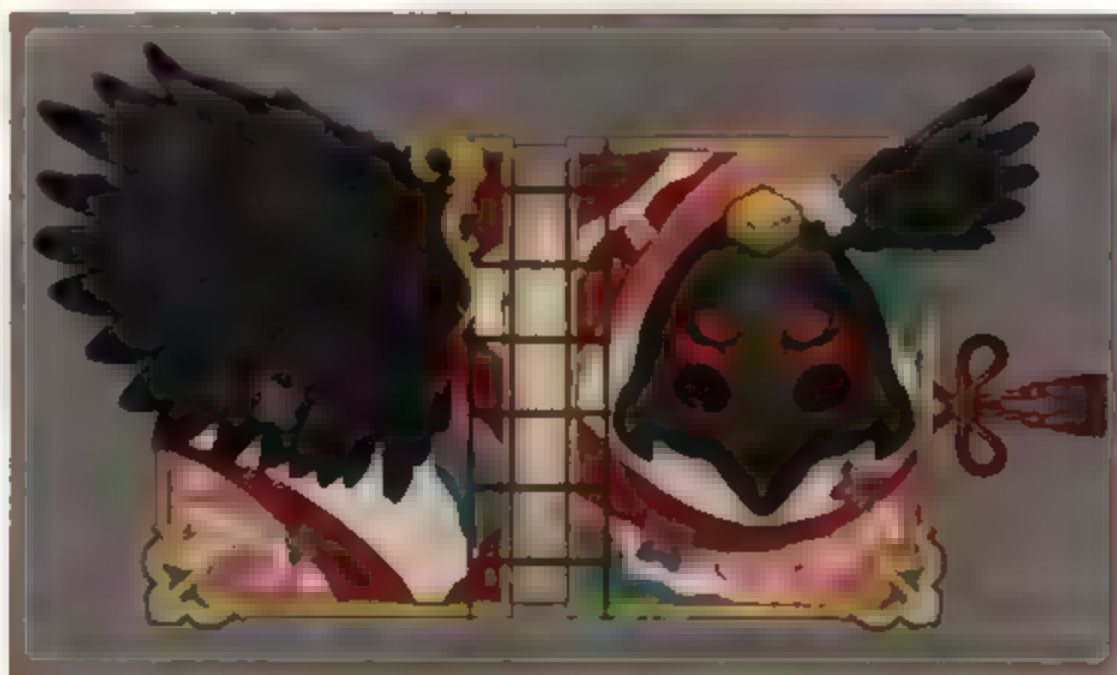
CGモデル

設定補足

武器デザイン

設定画

リンウェル | 烏天狗の袈裟

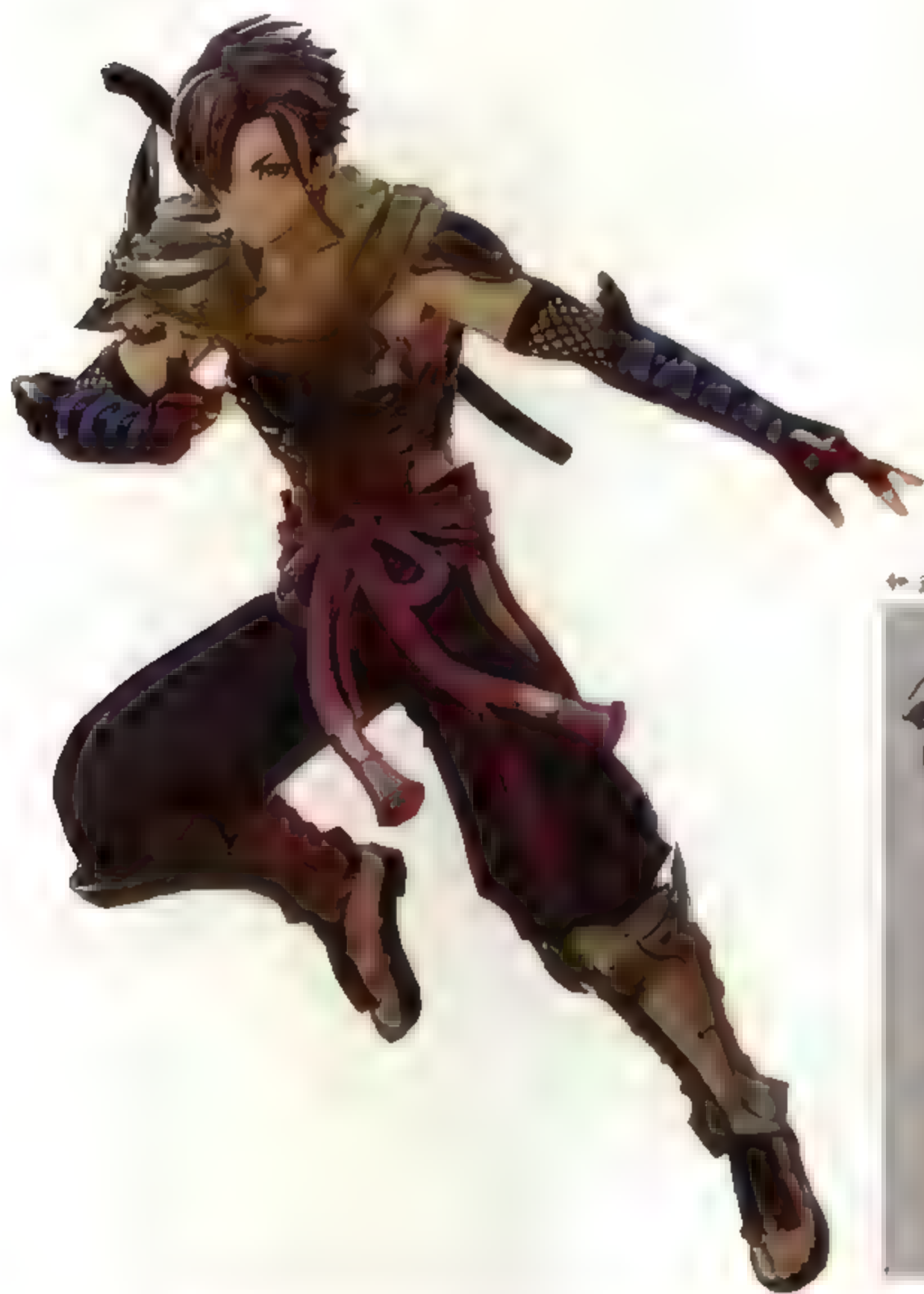
← CGモデル

← 武器デザイン

← 設定画

ロウ | 疾風の忍装束

CGモデル

武器デザイン

設定画

キサラ I 女武者の装甲

CGモデル

武器デザイン

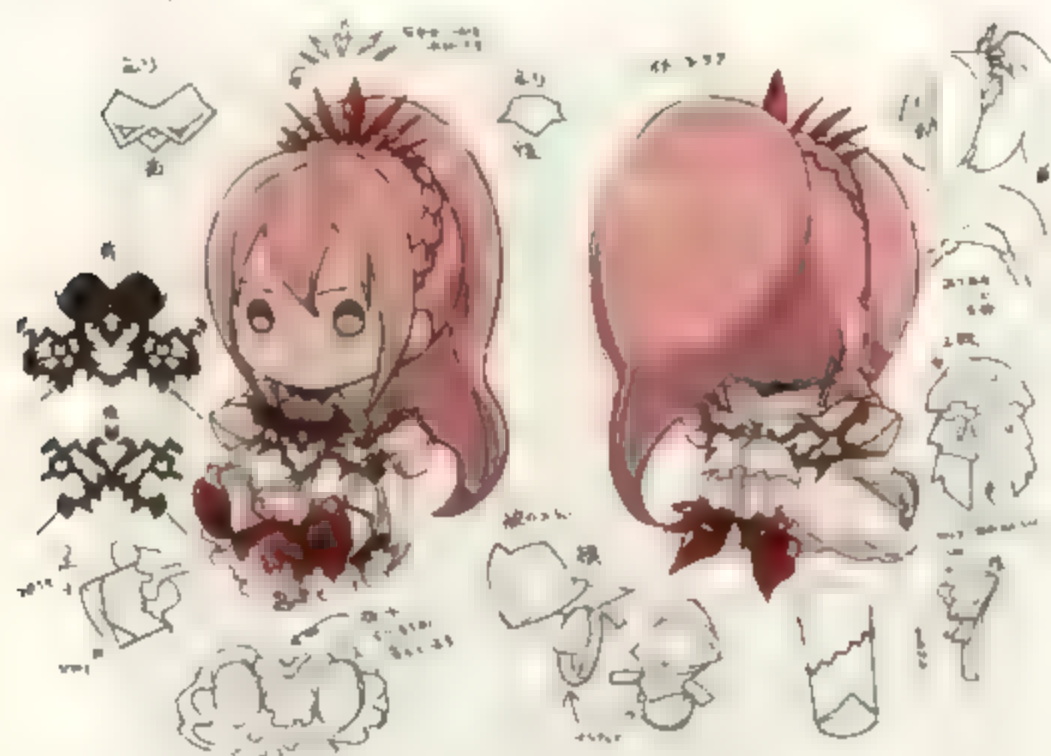
設定画

テュオハリム | 将軍専用袴

CGモデル

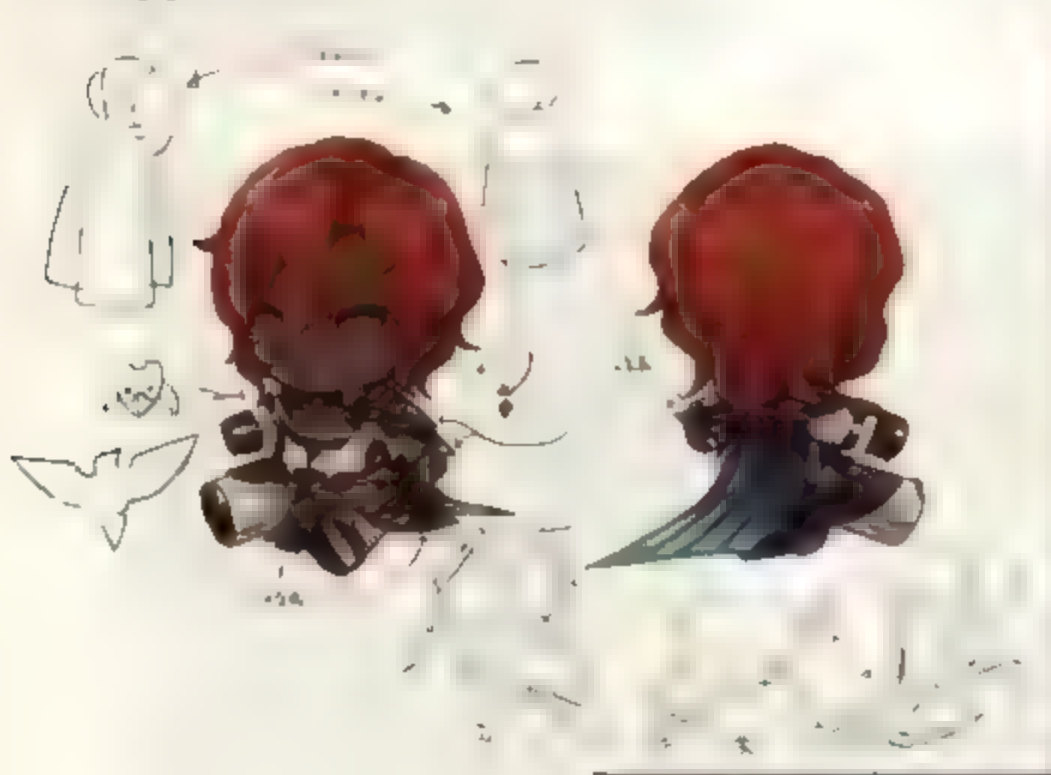
設定画

ダウンロードコンテンツ
DLC アタッチメント

◆いつでもシオン

◆いつでもリンウェル

◆いつでもロウ

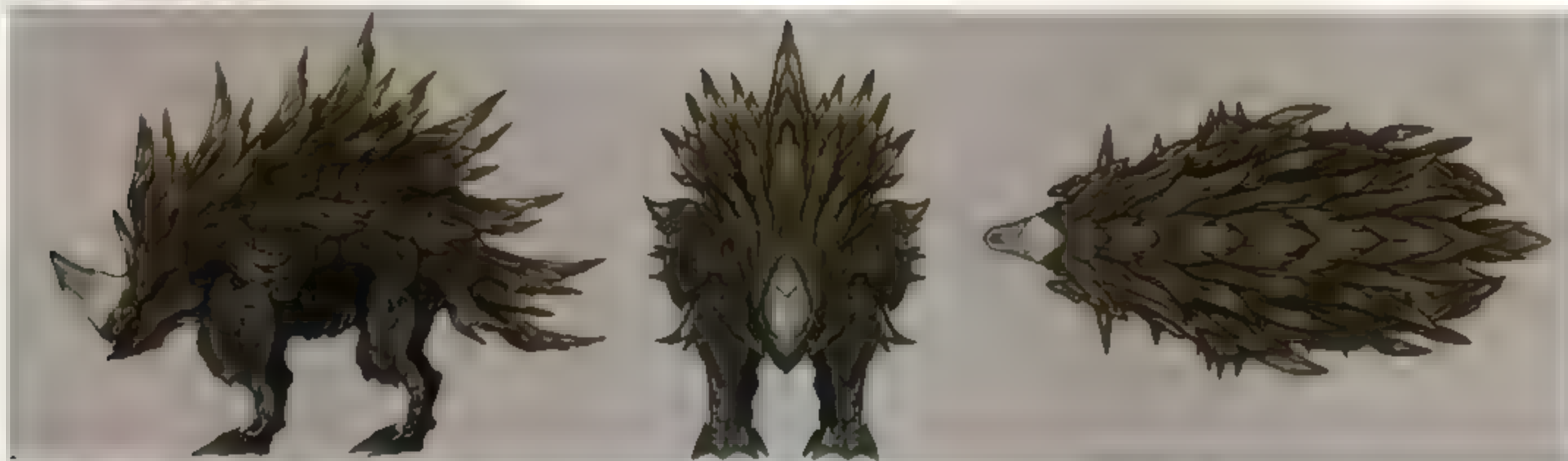
◆いつでもキサラ

◆いつでもテュオハリム

◆フルル各種

ENEMY
エネミー

ノーマル

アルマジロ

クリスタマジロ

アルマジロ系派生デザイン案

Message

トゲトゲの甲羅と頭の角がそれぞれ特徴的なデザインになりました。マップで丸まっている姿が、どこかかわいいです。

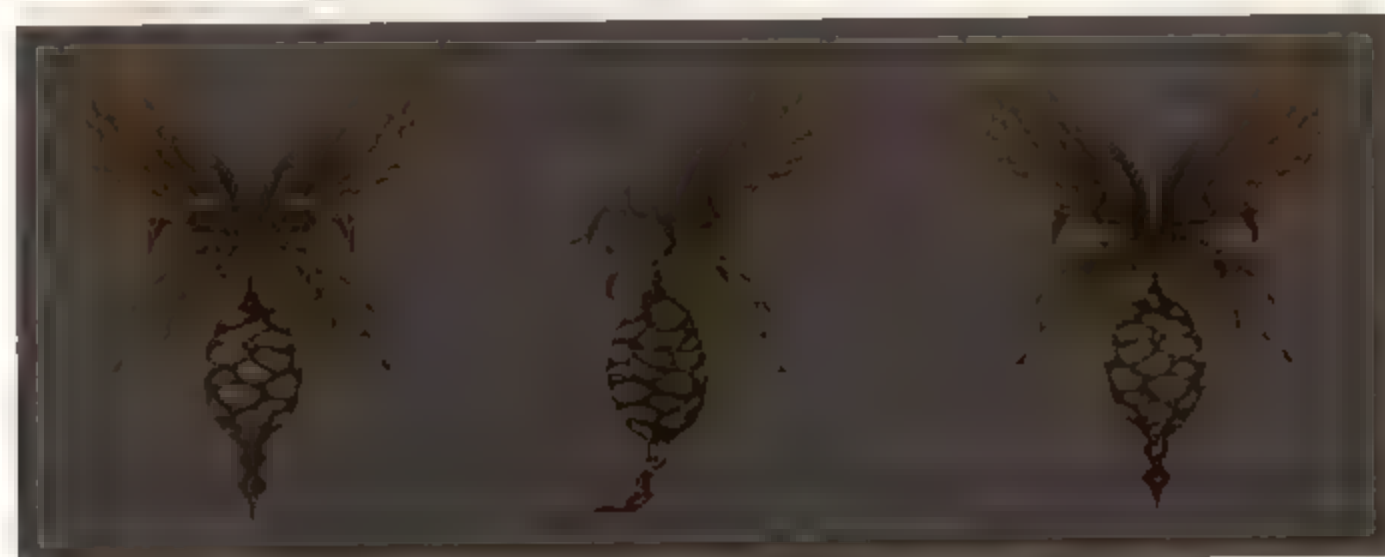
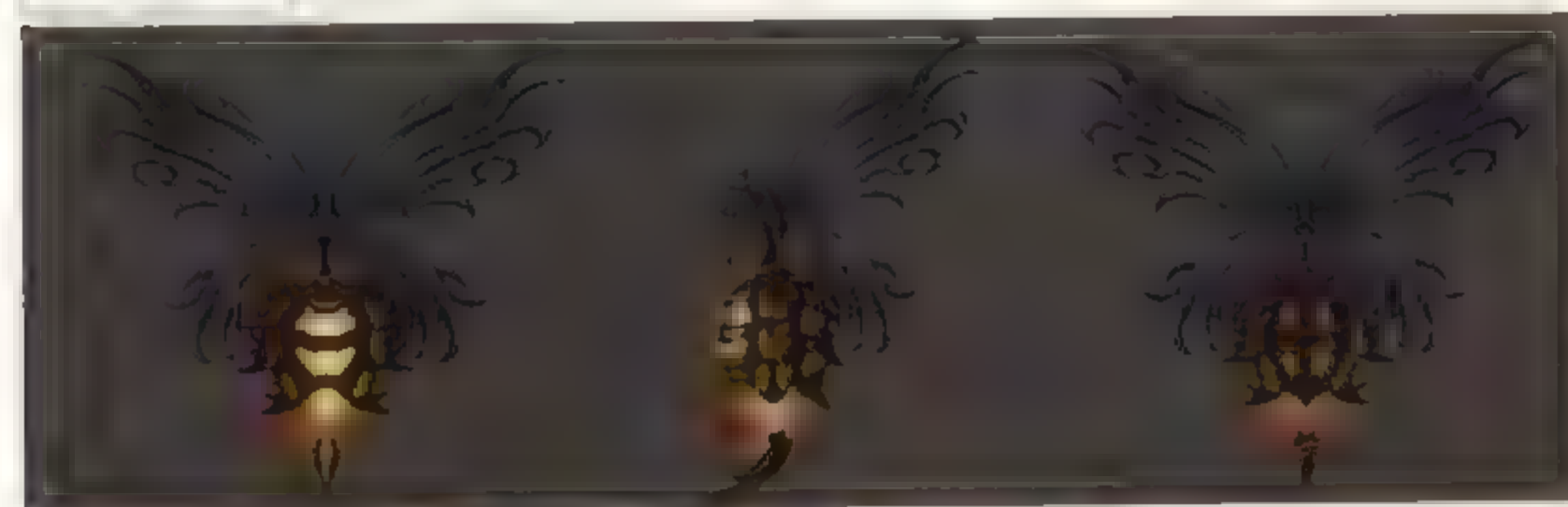
【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆ビー

Message

ハチのような姿ですが、お腹の部分が爆発物になっている、という設定があります。それぞれ特徴的なお腹になっているかと思います。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

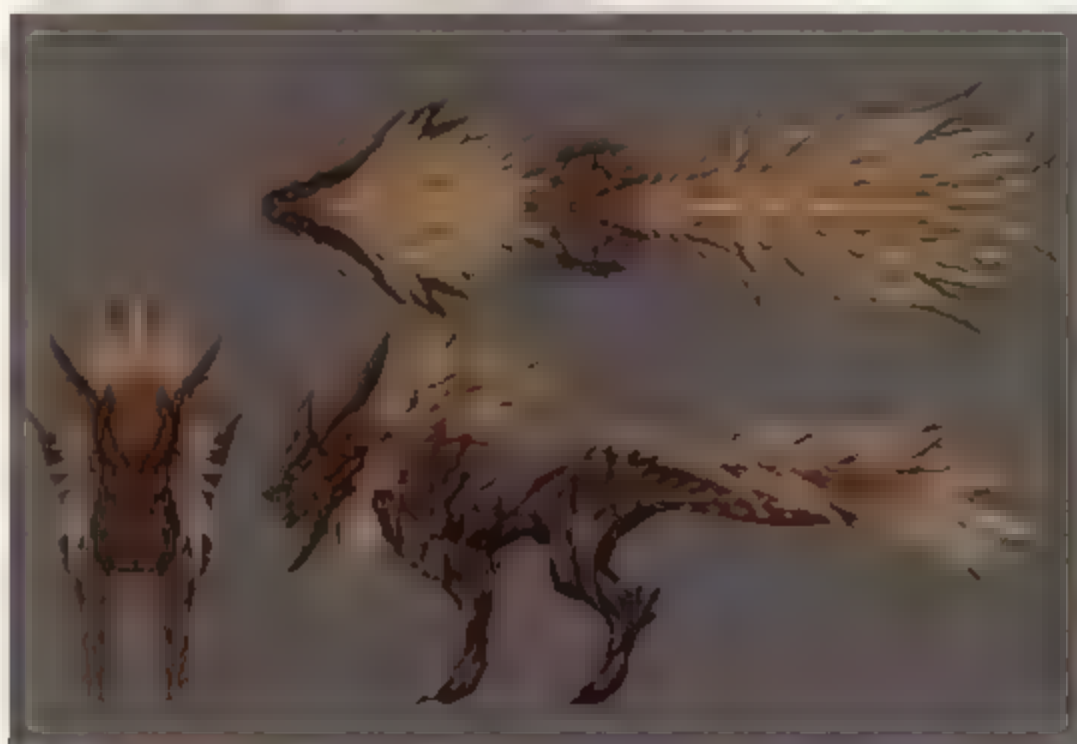
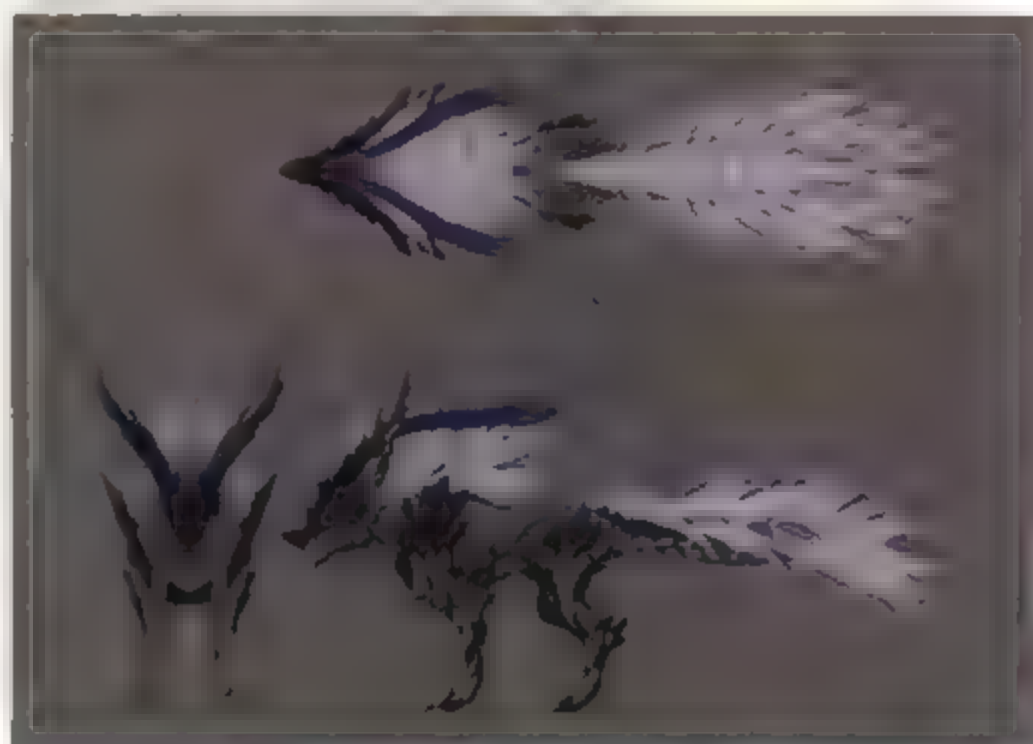
◆ビーアサルト

◆ビーブラスト

◆ウルフ

リヴィッドウルフ

Message

先にバーサーカー系のデザインがあったので、合わせるようにデザインしました。同じウルフが大陸ごとに生息していることを色の変化で表現し、リーダータイプのウルフは形状に変化をつけることで、ウルフ内での強さを差別化しています。

【リードモンスターアーティスト　井爪広樹】

ウルフ系派生デザイン案1

ウルフ系派生デザイン案2

ホーク

Message

「テイルズ オブ」シリーズでは定番のホーク系ですが、鳥だけれども胴体部分が甲殻状になっていたりと、自然界に存在する生き物ではないズーグルの特徴を表したデザインになっています。

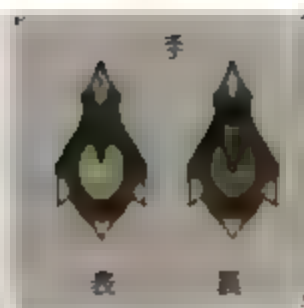
【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆シルフズフェザー

◆星霊の飢餓

◆ホーク系派生デザイン案1

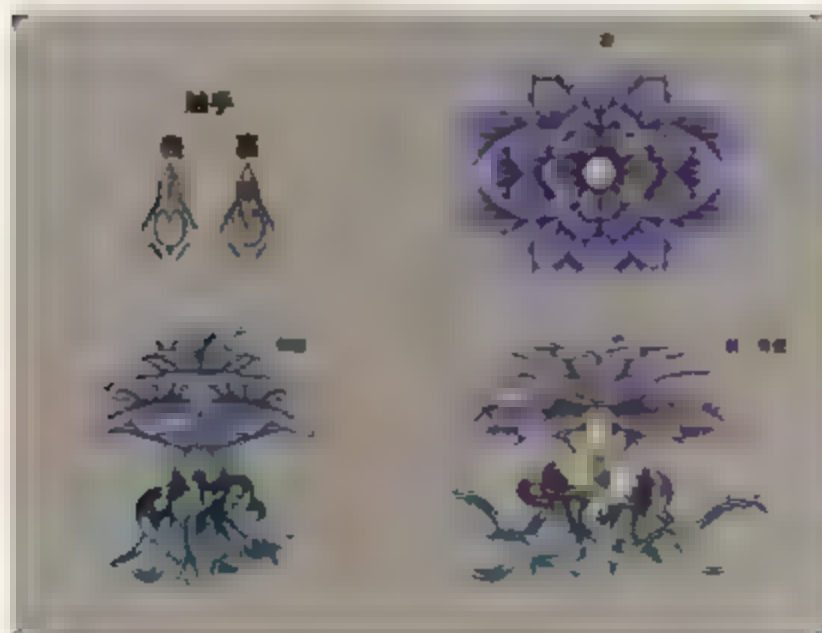
◆ホーク系派生デザイン案2

ローパー

Message

植物のようで軟体動物のような、謎のズーグルですね。ほんのりと光っていて、ダンジョンで遭遇したとき、脅威感の中にもどこか美しさが感じられているとうれしいです。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン 川口 徹】

フォレストローパー

ブルームローパー

ローパー系派生デザイン案

◆ゴーレム

◆ゴーレム系派生デザイン案1

◆ゴーレム系派生デザイン案2

Message

じつは内部のスライム状の部分が本体で、それが岩などをまとっている、という設定のズーグルです。そのため腕もびよーんと伸びます……！

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン
川口 敬】

◆バーサーカー

Message

バーサーカーはズーグルの方向性を模索しつつ、最初にデザインしたのでとても印象に残っています。ズーグルは脅威感、強敵感を大事にしているので、そこが感じられていればうれしいです。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆ライオットクロウ

◆バーサーカー系派生デザイン案

◆デュアルソウ

◆ボア

Message

どこかに甲殻をまとっているようなものが多いのも、ズーグルの特徴のひとつになっています。ボアも甲殻の堅い感じと牙が何本も生えているのが特徴的なデザインで、「突進されたらヤバイ!」という印象をデザインの面からも表現しています。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン 川口 徹】

◆ボア系派生デザイン案

◆エイプ

◆トータスハンズ

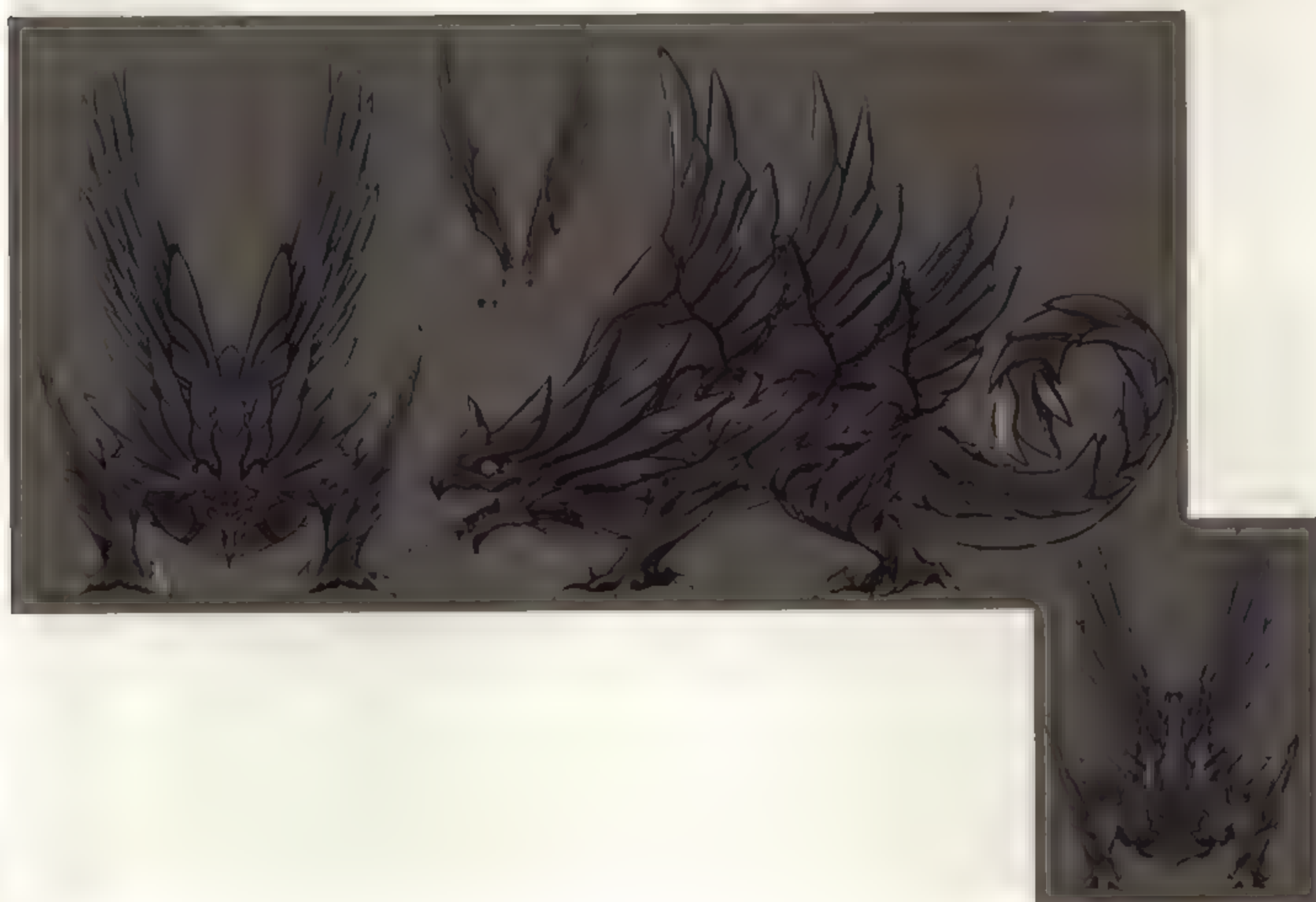
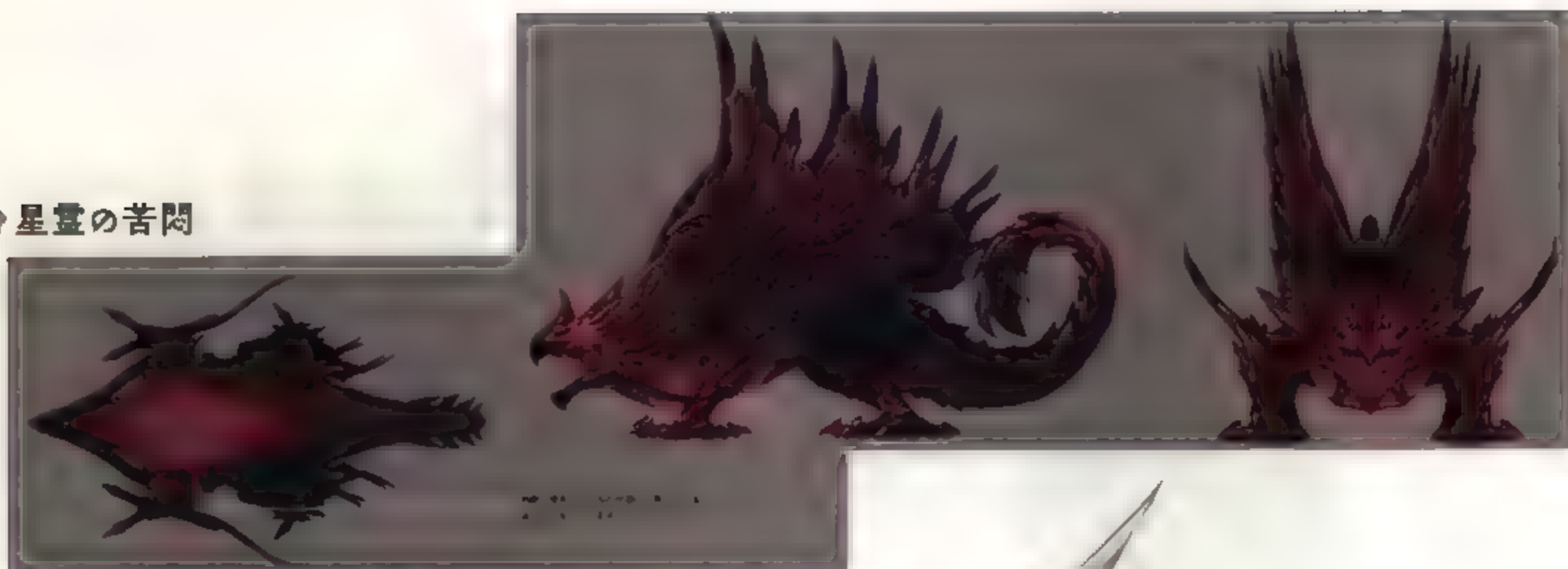
Message

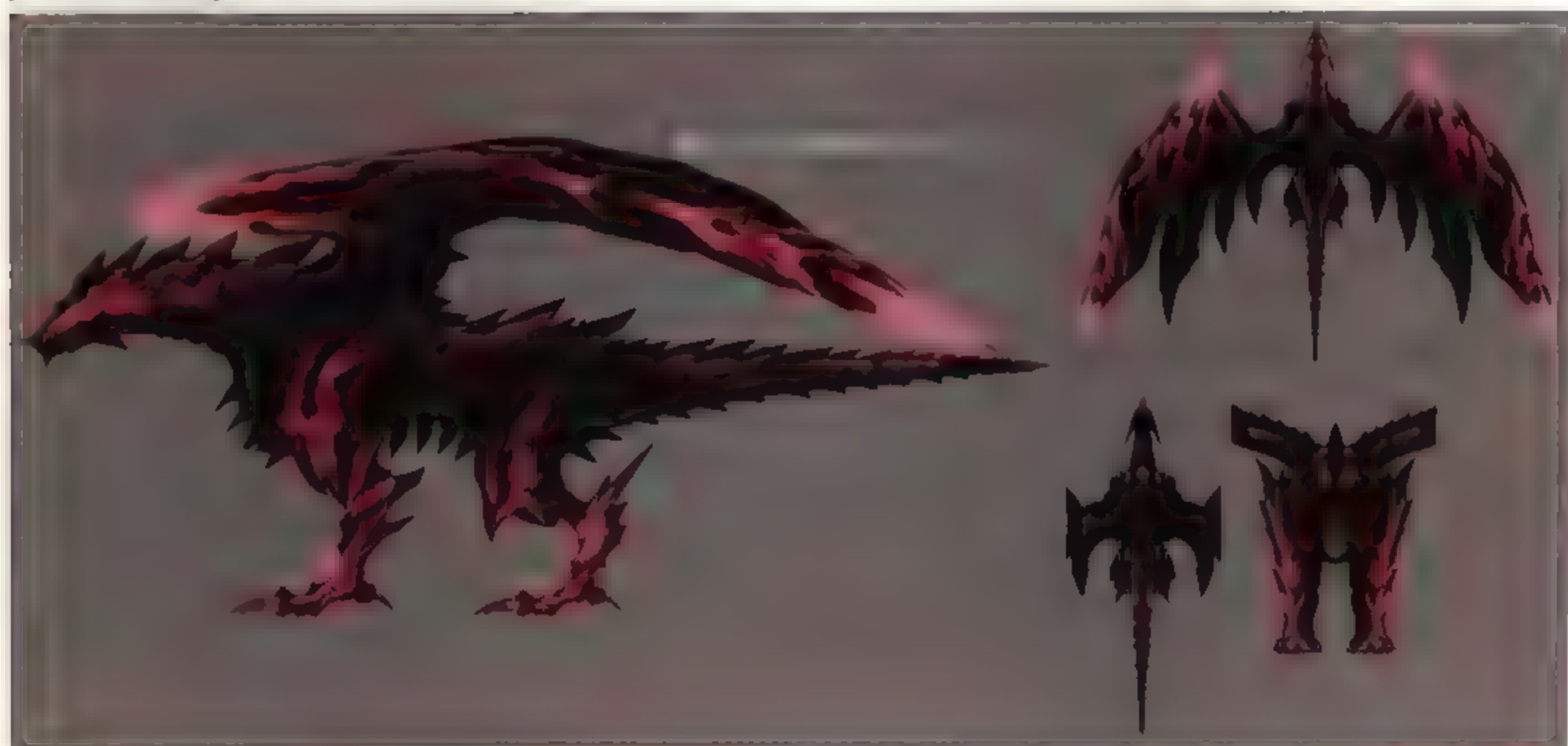
巨大な腕で殴りつけてくるパワー系のズーグルなので、腕にその特徴が表れるようデザインされています。サルのような外見ですが、ズーグルは自然界にいる生物ではないので、顔の印象などはサルから少し外しています。

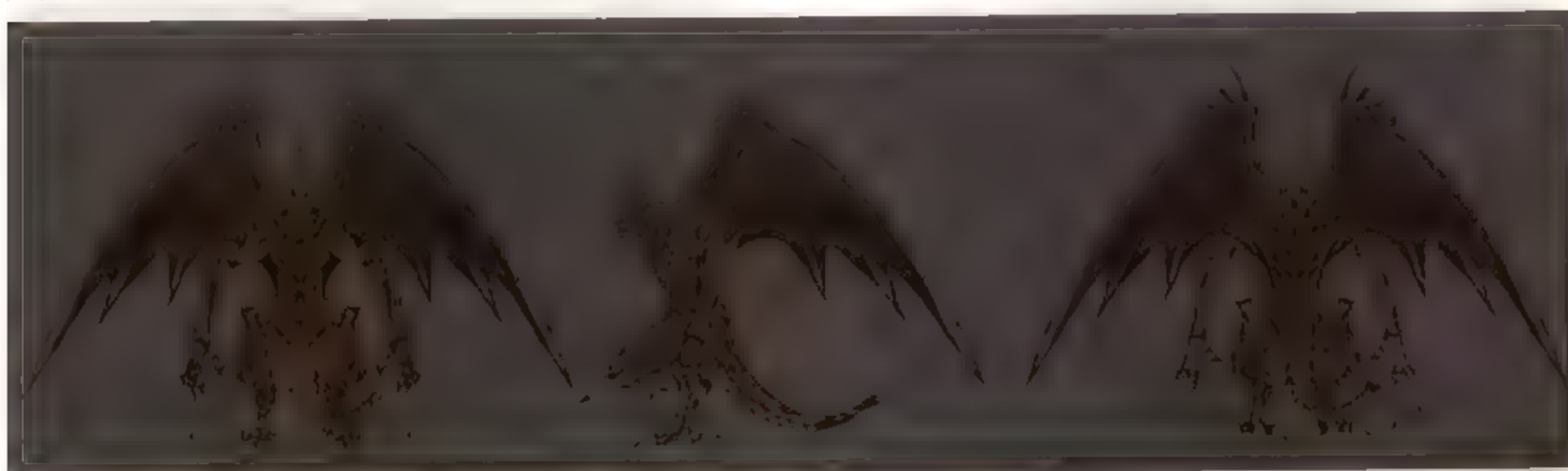
【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 [illegible]】

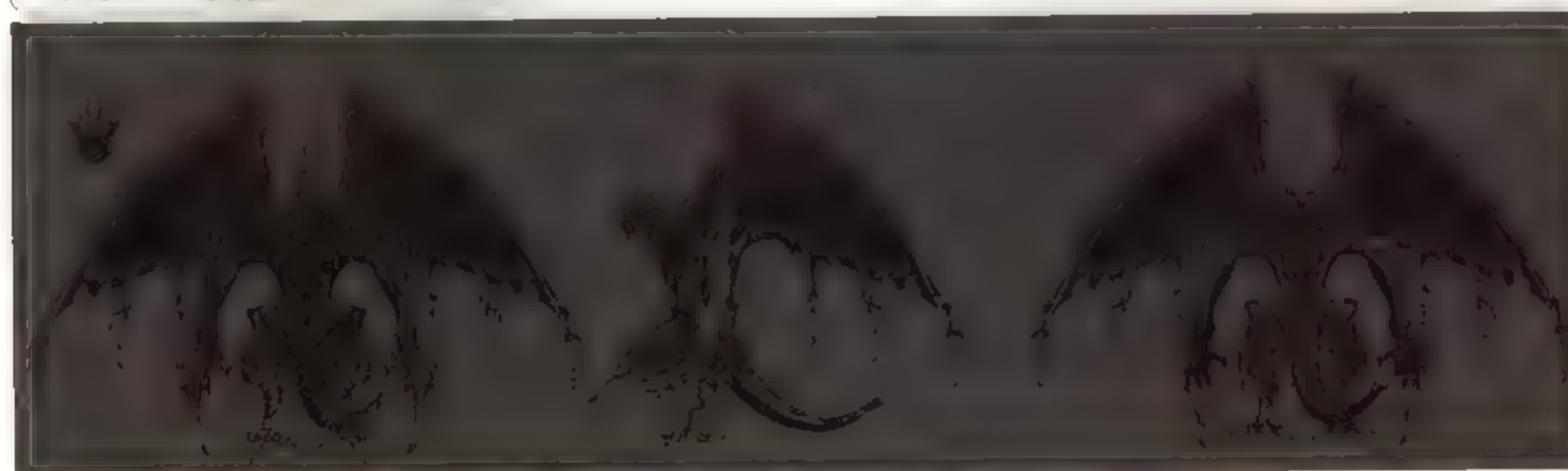
◆フォウシュレッダ

◆マンティス系派生デザイン案

◆クロムリザード

星霊の苦悶

イグナイトドラゴン

星霊の孤絶

◆ラヴェッジビースト

◆イビルスタチュー

◆カオスフィギュア

◆スタチュー系派生デザイン案

Message

石像に擬態するという、おもしろいギミックがあるズーグルです。基本的には飛んでいるので翼や大きな爪などで特徴を出しています。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆鎧纏牛頭

Message

ズーグルはさほど知能が高くないという設定があり、武器や道具などはあまり使いません。ですがこのズーグルは例外的に武器を使ってくる強敵なので、武器の形状などでバリエーションを作っています。最後のほうに登場する強敵で、苦しめられた方も多いのではないでしょうか。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆星霊の憤怒

◆牛頭系派生デザイン案1

◆牛頭系派生デザイン案2

◆星霊の懐疑

◆ペインギヴァー

◆ヴーミィ

◆ワイルドヴーミィ

◆ホロウヴーミィ

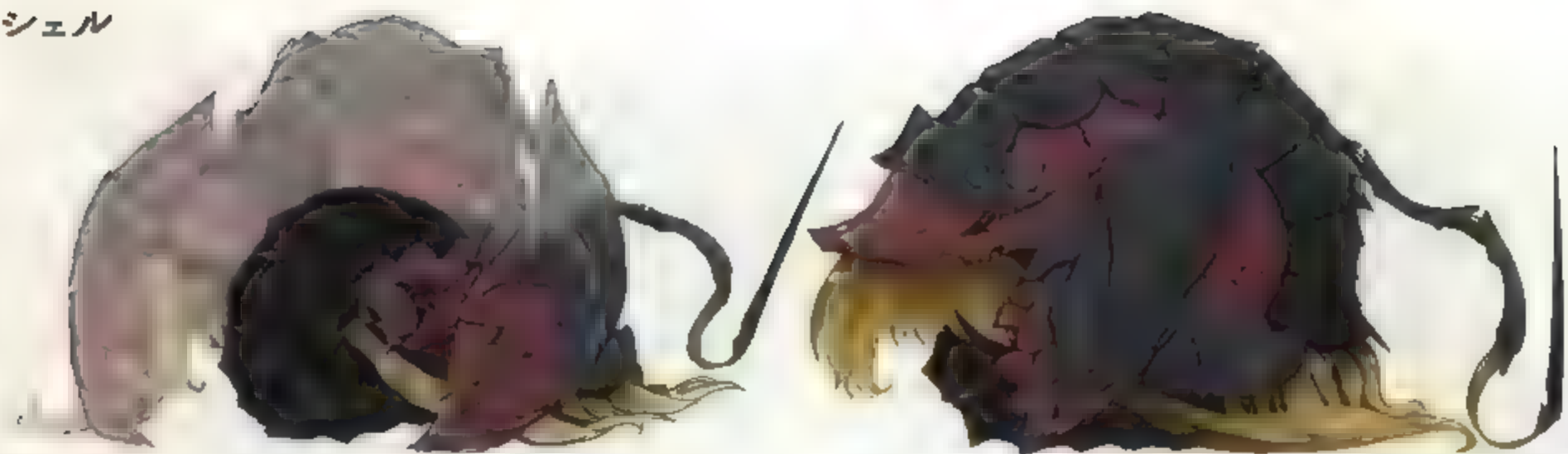
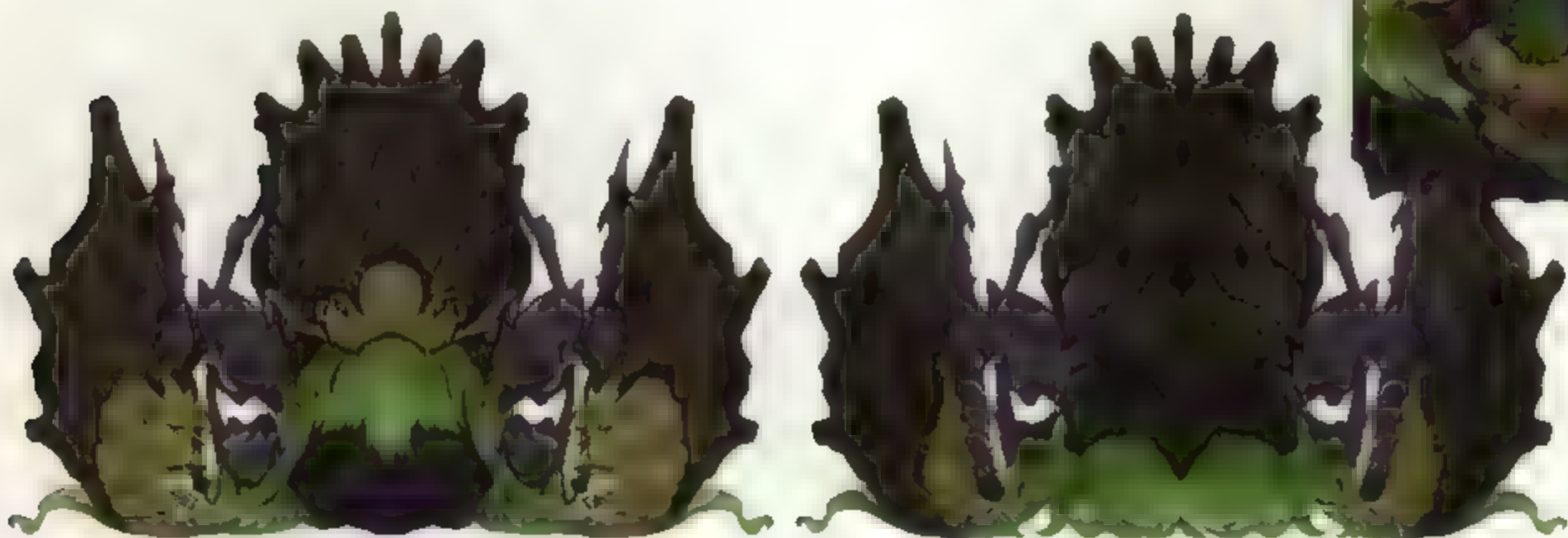
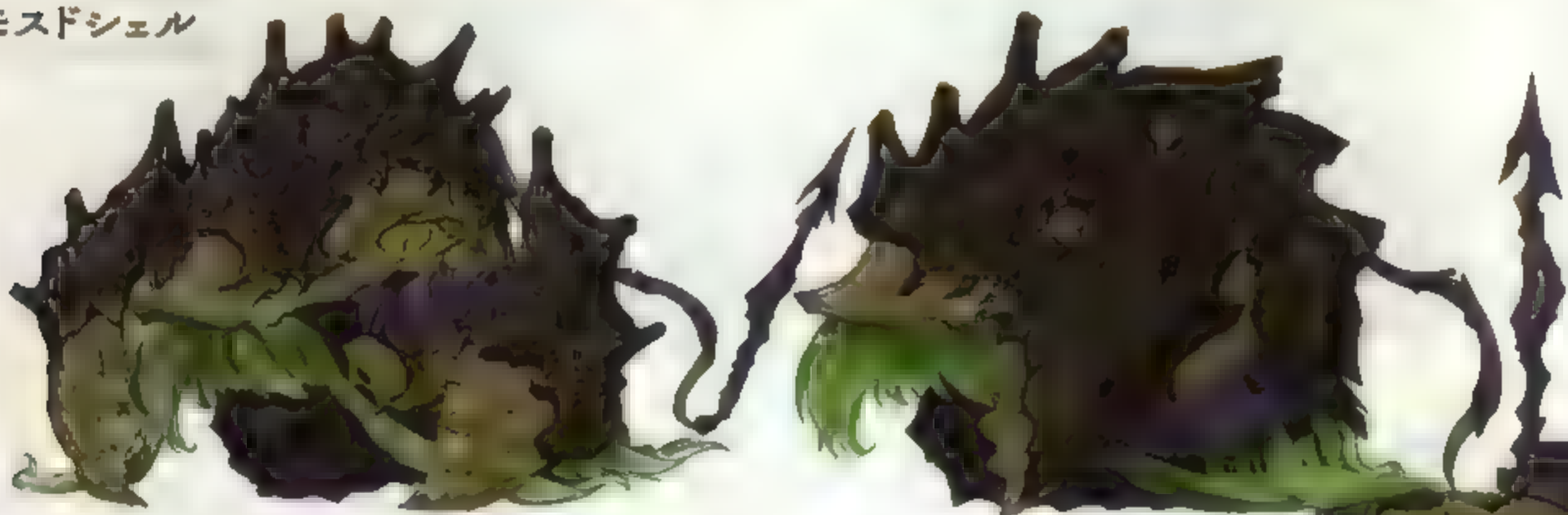
◆星霊の怠惰

◆マスプラント／マスウィンド／マスリキッド／マスフレイム

Message

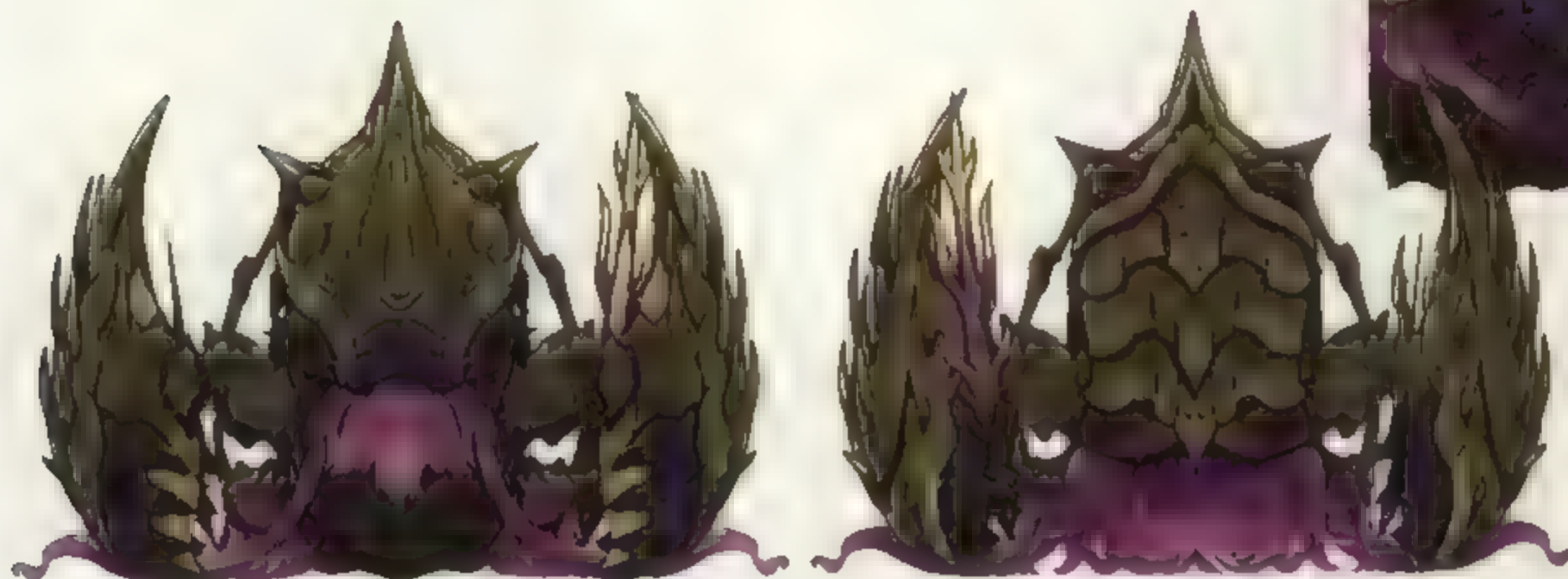
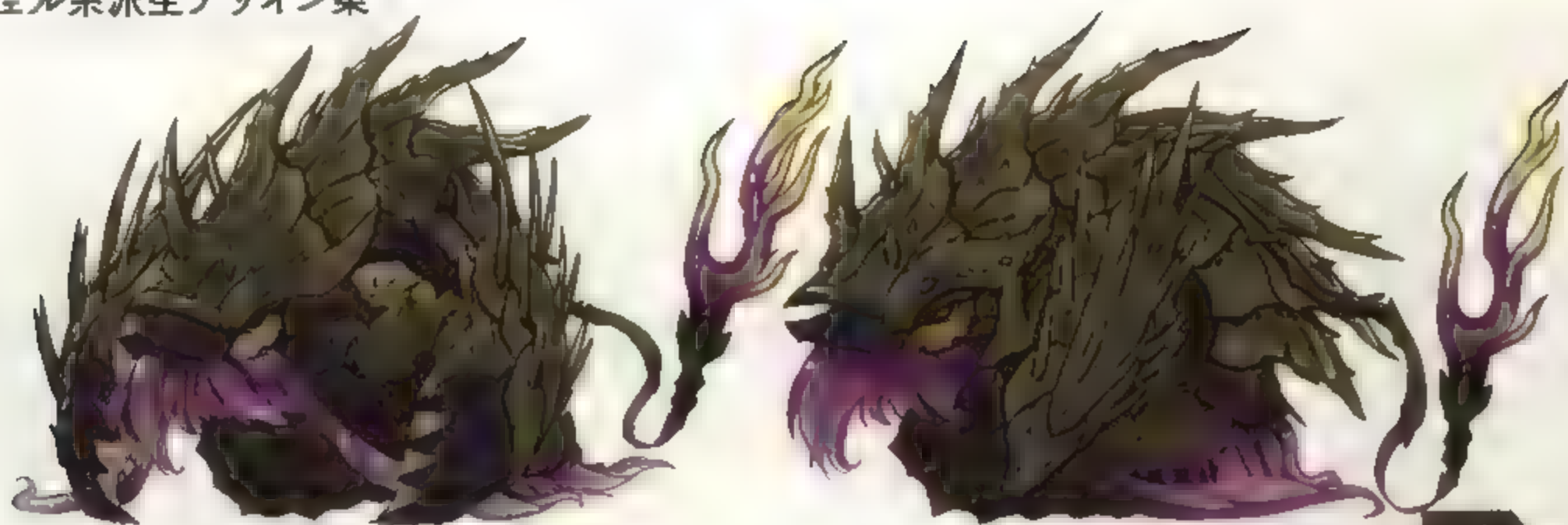
ズーグルはあまり"かわいい"という方向性にせず進めていたのですが、バリエーションを広げるため例外的にかわいい要素を取り入れたズーグルです。じつは口の中とかが、けっこう不気味です。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆シェル

◆モスドシェル

Message

オウムガイ風のシルエットですが、じつはエビが丸まったような状態になっているというおもしろい形状をしたズーグルです。堅い殻の部分にそれぞれ特徴を持たせています。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆シェル系派生デザイン案

◆ウーズ

◆スライム

Message

じつはモチーフが鈴カステラです。なんだろう、描いているときに食べたかったからでしょうか……。
【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆ノームズガンナー

Message

どちらかというとマップギミックのようなイメージでデザインを作成しました。ゲーム処理に負荷をかけないようデザインで工夫するのがなかなか難しかったです。
【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

ユニーク

◆ファングリッター

◆ウーズハイヴ

Message

下水道のような場所に登場するボスですが、ほどよく不気味で、色使いもハマっていていてお気に入りのズーグルです

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

ザカラネア

Message

マップに固定された本体から伸びている触手をそれぞれ破壊していく、というおもしろいギミックを持ったボスです。このようなエネミーをデザインする機会はなかなかないので、実装されるのを楽しみにしながらデザインしていました。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

ベノムリザード

Message

透明になるギミックに驚くズーグルですね。実装担当の方にがんばっていただいて、おもしろいズーグルになっていたのではないでしょうか。長く伸びる舌も特徴的です。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆グリムニーク

Message

大型の肉食恐竜的なシルエットのデザインですが、獰猛な印象が欲しかったのでワニのような顔にしました。カッコイイですよね、ワニの顔。【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 敬】

◆レックレス

メズメルド

Message

いわゆるドラゴン的なシルエットですが、領将アウメドラが騎乗するズーグルなので、少し悪魔的な要素も足してデザインしました。カッコよくて強くて悪そうな、そんな印象を目指しました。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆メリアフェイン

Message

　ボロ布のような羽で特徴を持たせています。頭部など骨をモチーフにしてあるので、どこか死神のような、そんな印象になっているとうれしいです。翼が光るギミックもカッコイイですね。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン
川口 徹】

◆〈荊〉

カルマーゼル

カルディンゼル

Message

2体で1セットのボスですね。門番という役割もあり、狛犬のイメージでデザインを作成しました。カルマーゼルが雄で、カルディンゼルが雌です。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 敬】

エルジャラネア

イフリート・マルム（炎の化身）

Message

巨大なズーグルで、とにかく脅威を感じさせるデザインを目指しました。モデラーの方にもがんばっていただき、インパクトのあるものになったのではないかと思います。ゲーム中には出てきませんが、足もデザインされています。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆トーメントアームズ

Message

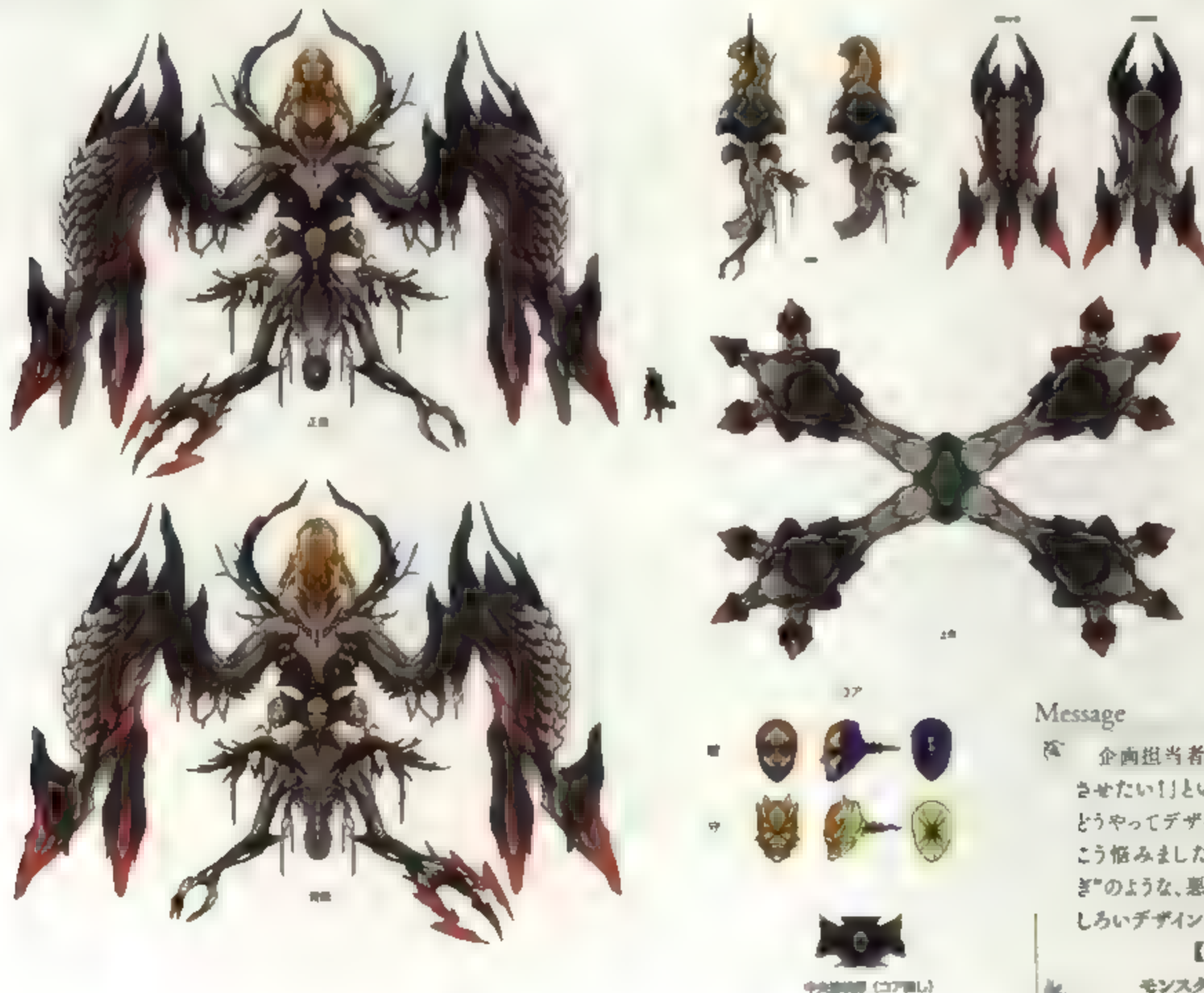
6本の腕がある、甲殻で覆われているので昆虫のようでもあり、さらに人のようでもある異形のズーグルです。頭部についているクリスタル状のオブジェクトが特徴的です

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆バルクリニムス

Message

企画担当者からの「こういう遊びをさせたい！」というオーダーが特殊で、どうやってデザインをまとめようかとけっこう悩みました。結果、人の"つぎはぎ"のような、悪夢的で恐ろしくもおもしろいデザインになったかと思います。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

レナの星霊

Message

第一形態です。「具体的にこれという人や動物を連想させないけれども、カッコよさや脅威感は感じさせたい」ということで、難しいデザインでした。星霊力を吸収してどんどん成長していくのかなという勝手な想像なのですが、少し幼体のようなイメージも入れてあります。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 徹】

◆〈アラガイ奉ウモノ〉

Message

レナの星霊の第二形態です。巨大になり、コアが出現しています。大きな翼のように見えるものは翼ではなく、実体化した精霊力のイメージです。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 敬】

メーネイス

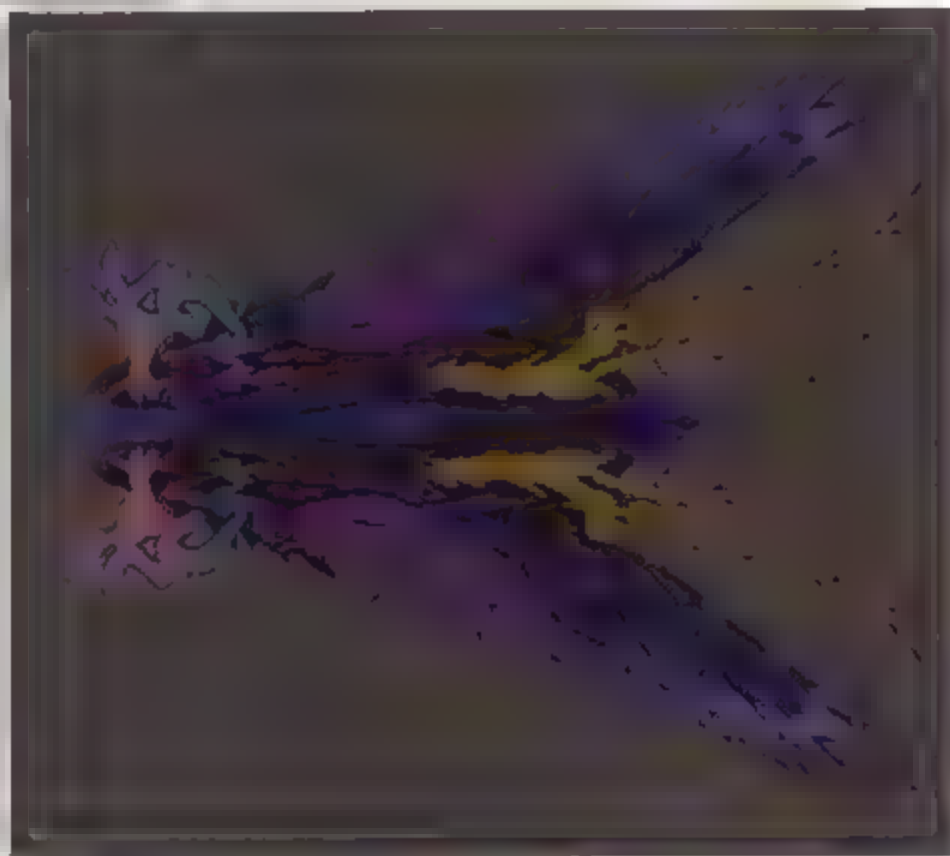
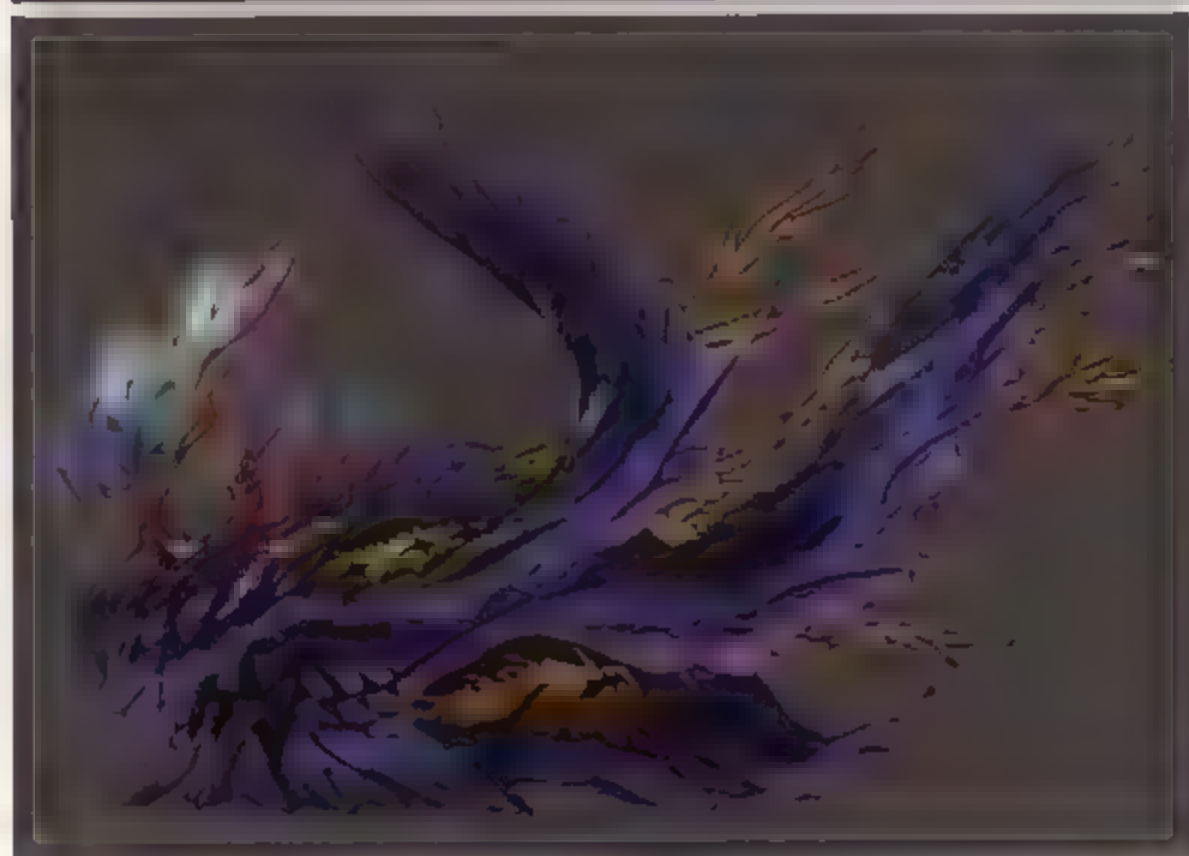
Message

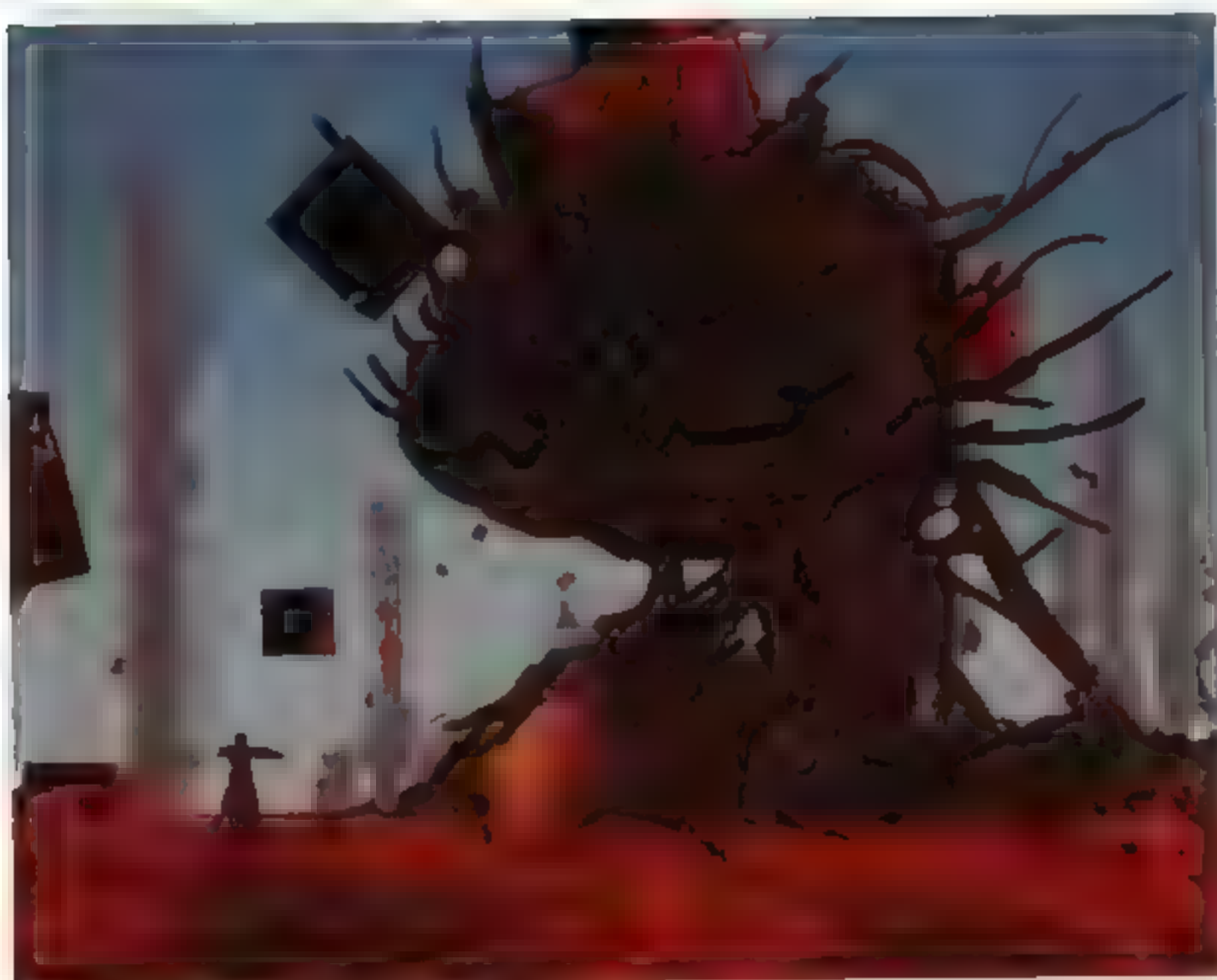
属性変化によって角の形状が変わります。シカのようなイメージで、シャープで美しいズーグルです。かなりの強敵なので、苦しめられた方も多いのではないでしょうか。
【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 櫛】

◆ルオ・ウンディーネ

Message

南の海にいるウミウシやイソギンチャクのような、鮮やかな海洋生物のイメージです。大きく開く口がインパクトのあるものになっていてくれたらうれしいです。名前がウンディーネだからと美女が出てくると思った方、ごめんなさい……。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 勲】

◆ヴァスフェイン

ノーム・グランデ

Message

土偶のようなお顔ですが、モチーフとしては脳、脊髄といったようなもので、巨大な存在の中枢のようなイメージでデザインを作成しました。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 敬】

シルフズロア

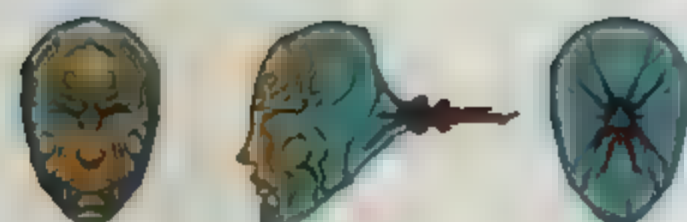
プロセラ・シルフ

Message

巨大なヌーグルで、ディテールもものすごいです。そのぶんモデルの制作にも時間がかかりましたが、かなり迫力のあるものに仕上がったのではないでしょうか。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 敬】

ニムス・オリジン

水

火

風

土

爪の裏側

ドゥルネイス

ギガント

◆フルトランプル

◆ガザフローラ

◆ツインヘッド

Message

ふたつの頭それぞれで属性が違っています。目のあたりが三つ目のような感じになってるのがお気に入りです。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン　川口 [illegible]】

◆グランドドラゴン

Message

シルエットはわりと正統派なドラゴンタイプですね。翼の部分も含めて全身が甲殻で覆われているのが、ズーグルらしいポイントかと思います。
【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン 川口 徹】

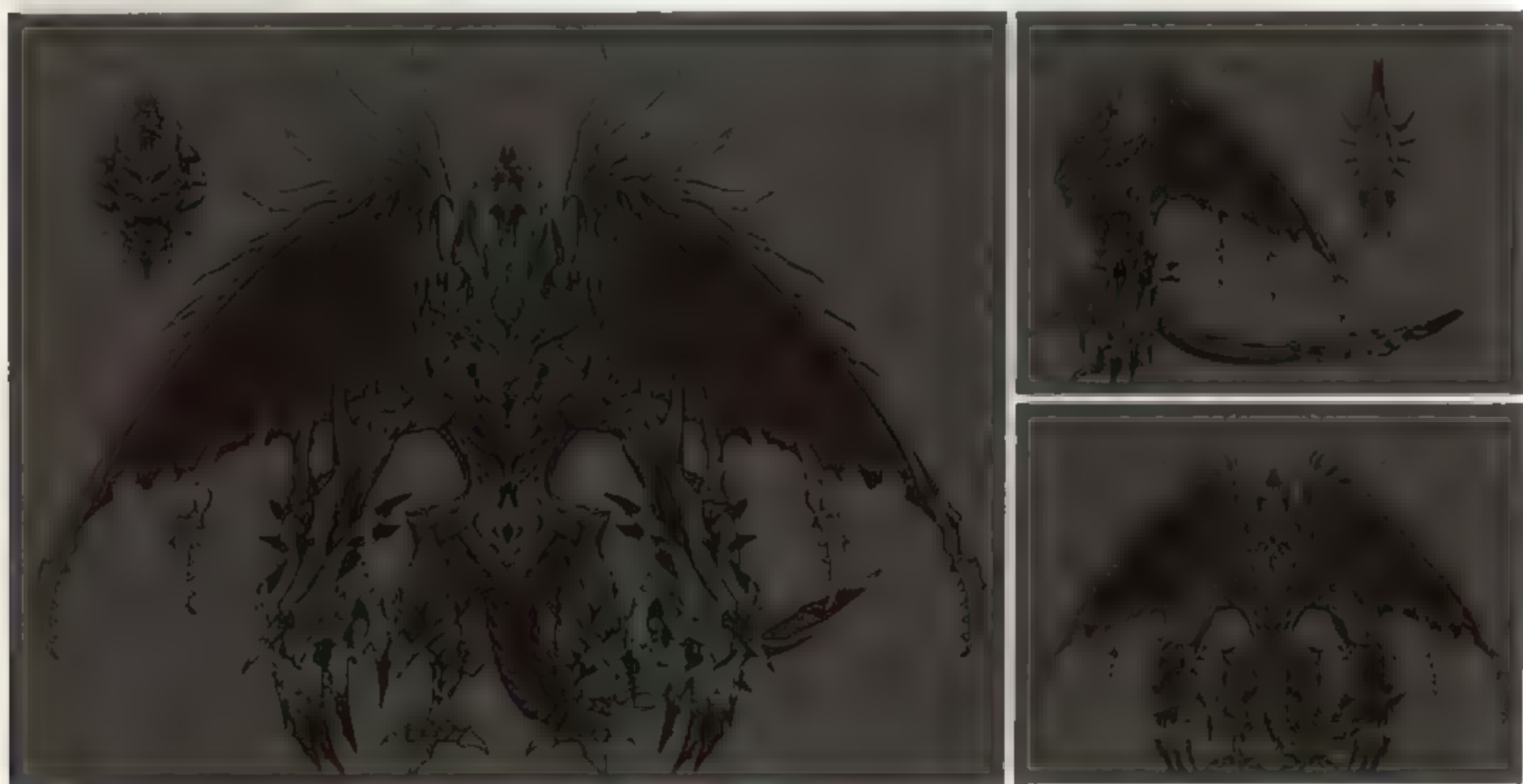
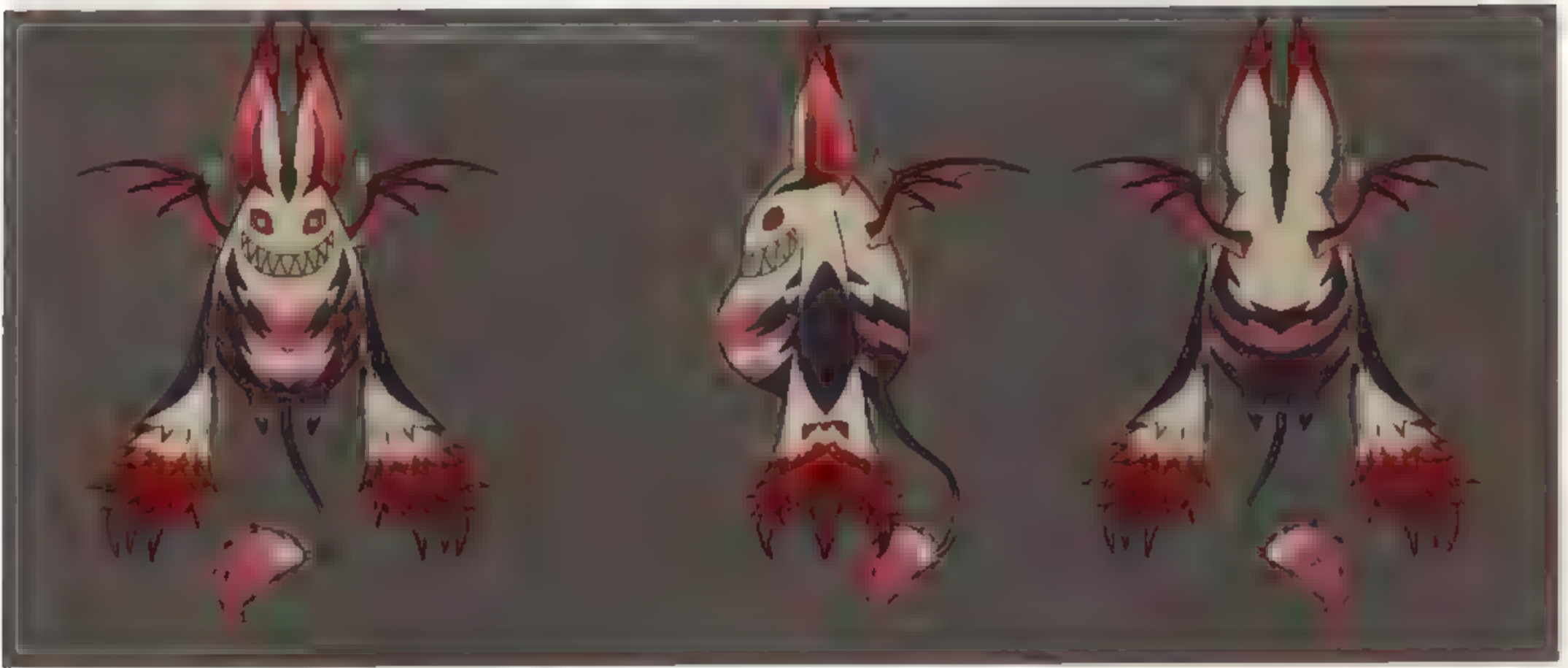
◆ギガンレッカー

◆レイジングダッシャー

◆デスパンチャー

◆ストーミィ

◆ビードミナント

◆アゴニィキーパー

◆マザーヴーミィ

◆サンダナイト

◆マンティス

Message

最初に出会うギガントモンスターで、終盤まで倒すのが難しいため印象に残っている方も多いのではないでしょうか。巨大なカマが特徴で、トゲトゲでギザギザしています。強敵感や脅威感を感じていただけていたらうれしいです。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン 川口 徹】

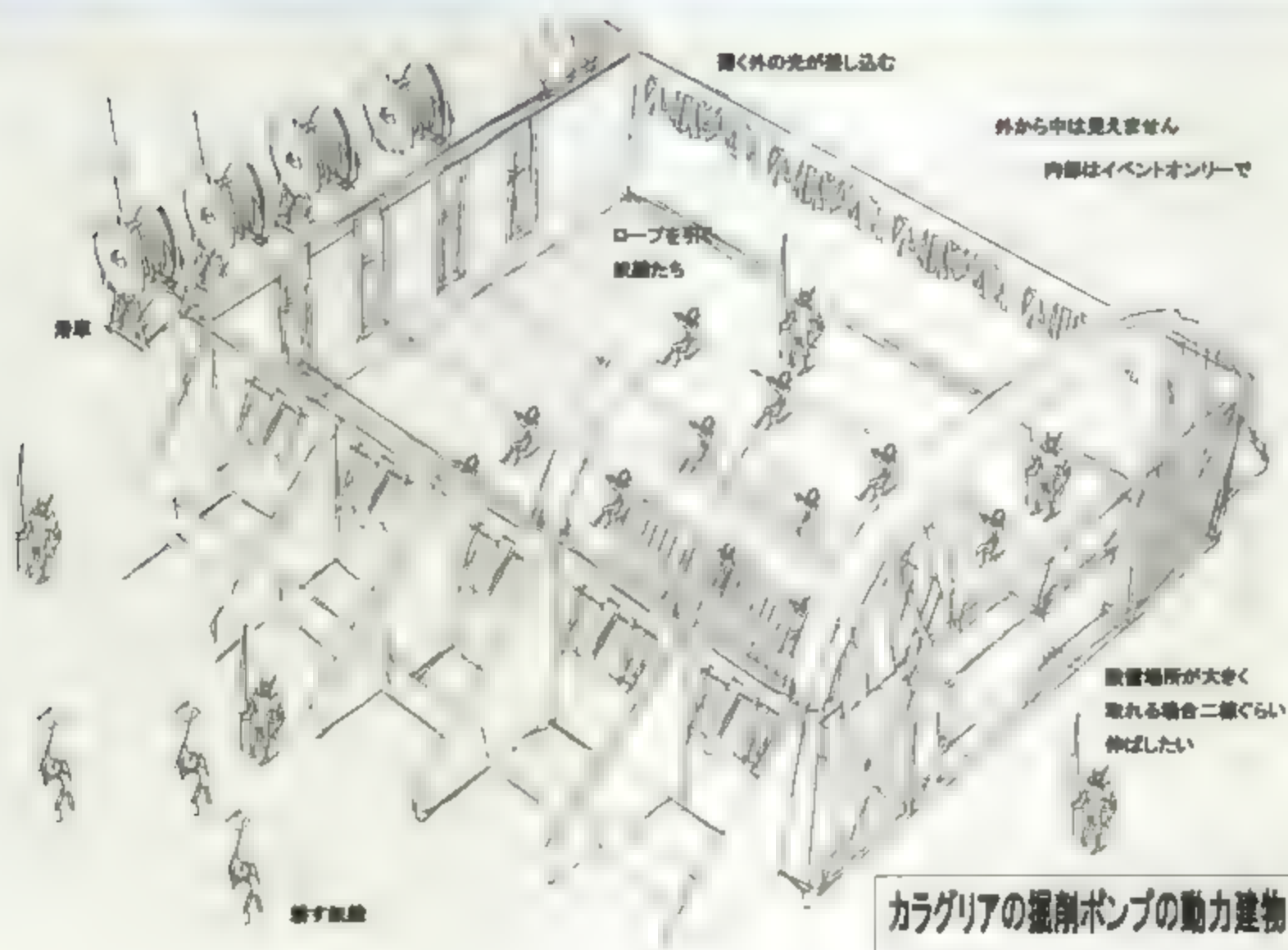
◆ソードダンサー

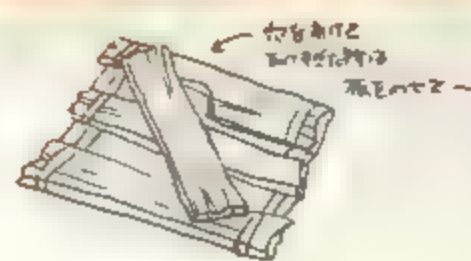
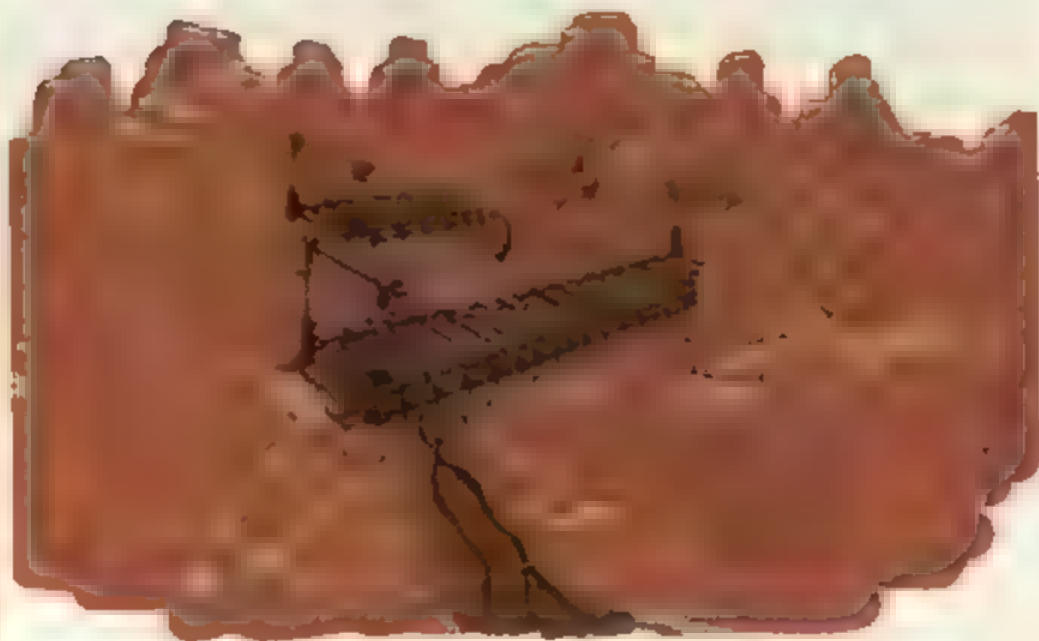
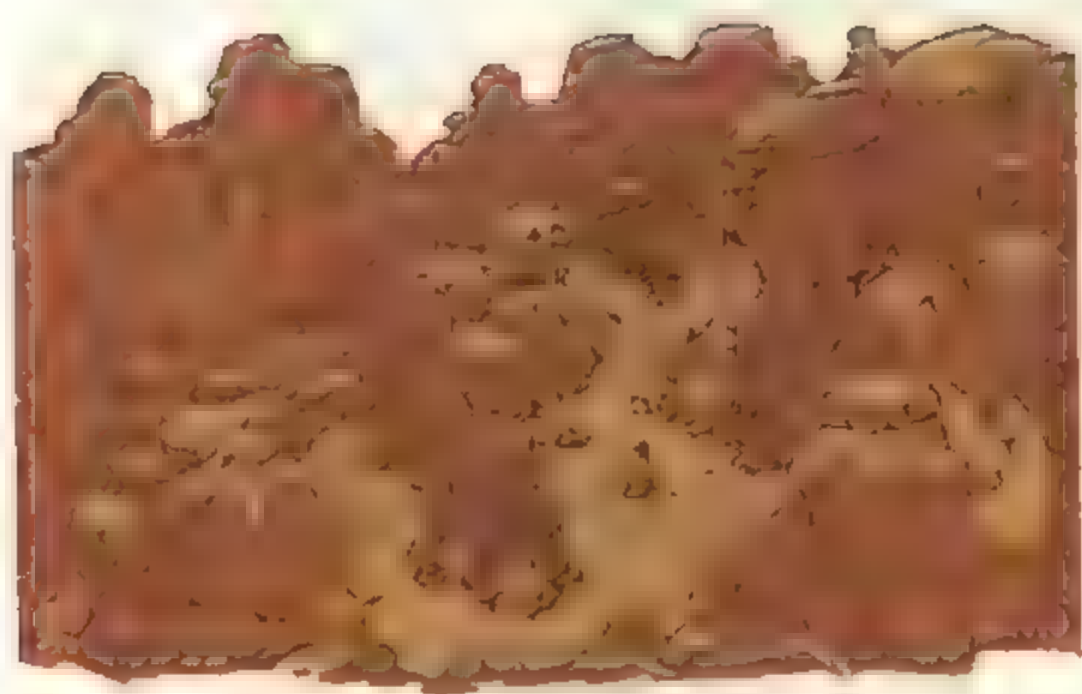
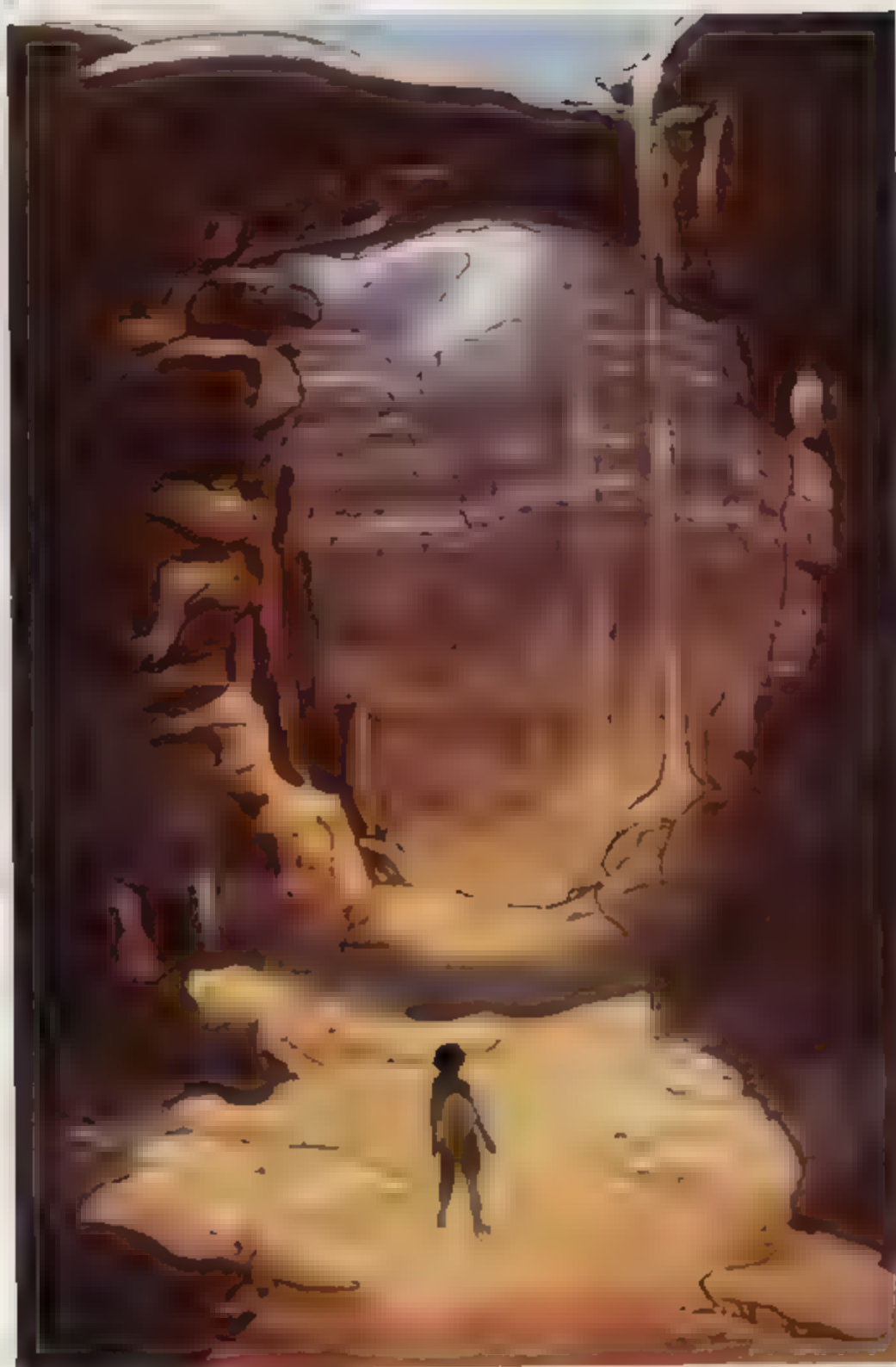
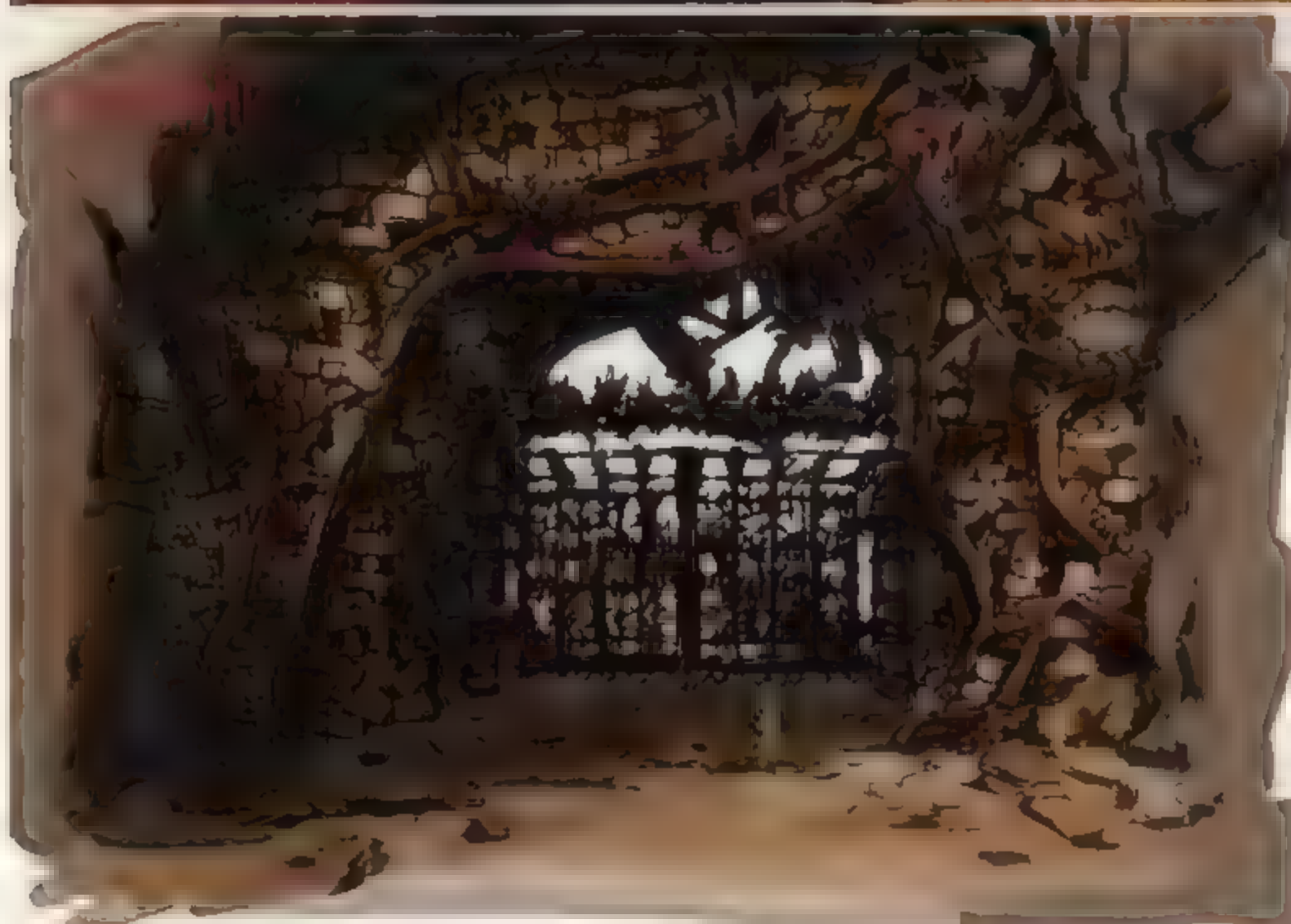
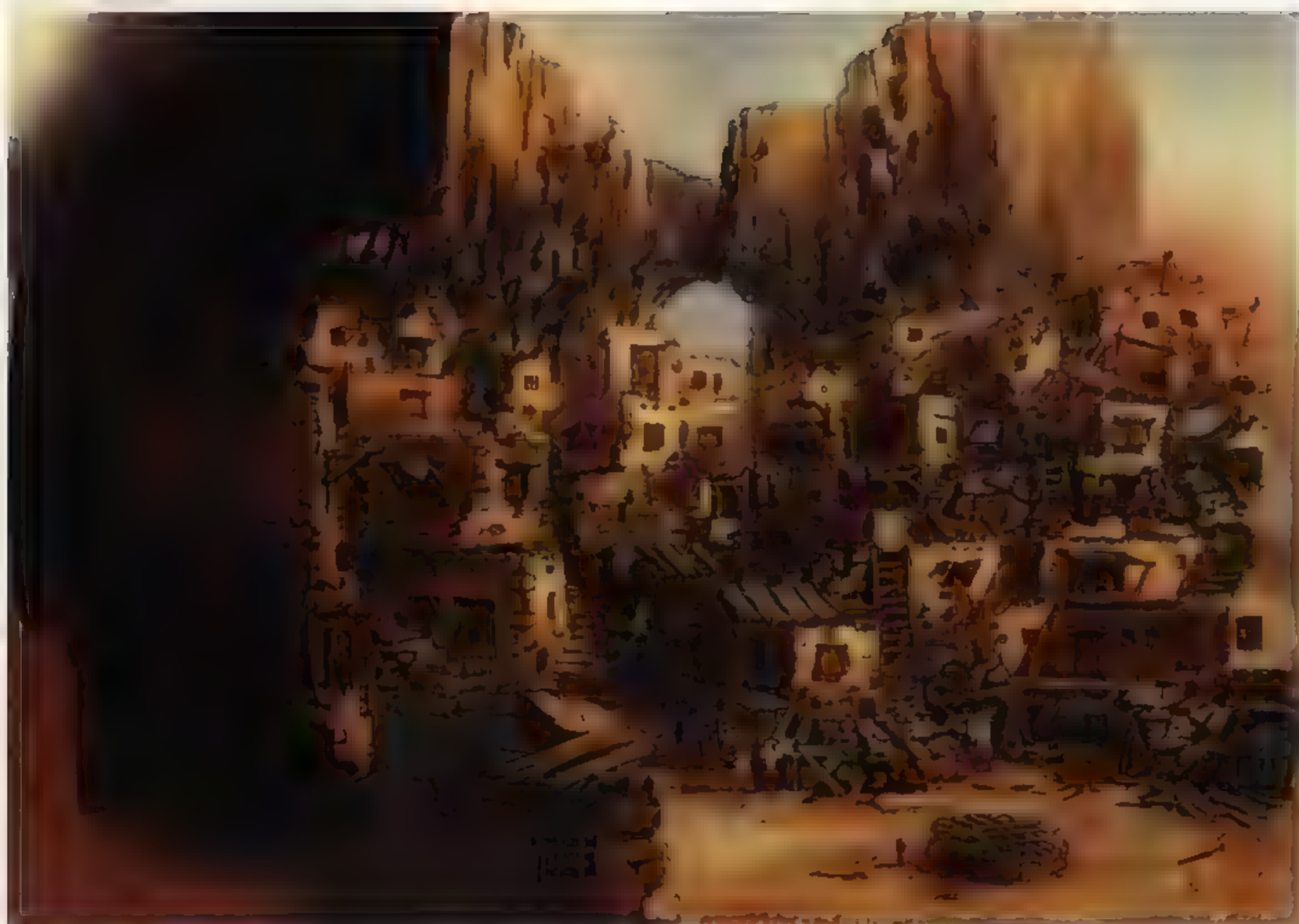
Message

バトル設計で2連戦することが決まっていましたので、1戦目は鎧甲をまとった状態、2戦目は外した状態にし、連続で使えるようにデザインしました。シリーズに登場する名前を冠するボスとして相応しいように、揺れモノを武器にまで付けて豪華に見えるようにしました。サイズが縦に大きいので、揺れモノは低い位置にも付け、エフェクトは上部に付けて、近距離から遠距離まで、どの位置から見ても威厳が感じられるように心がけています。【リードモンスターアーティスト 井爪広樹】

WORLD & ITEM
ワールド&アイテム

カラグリア

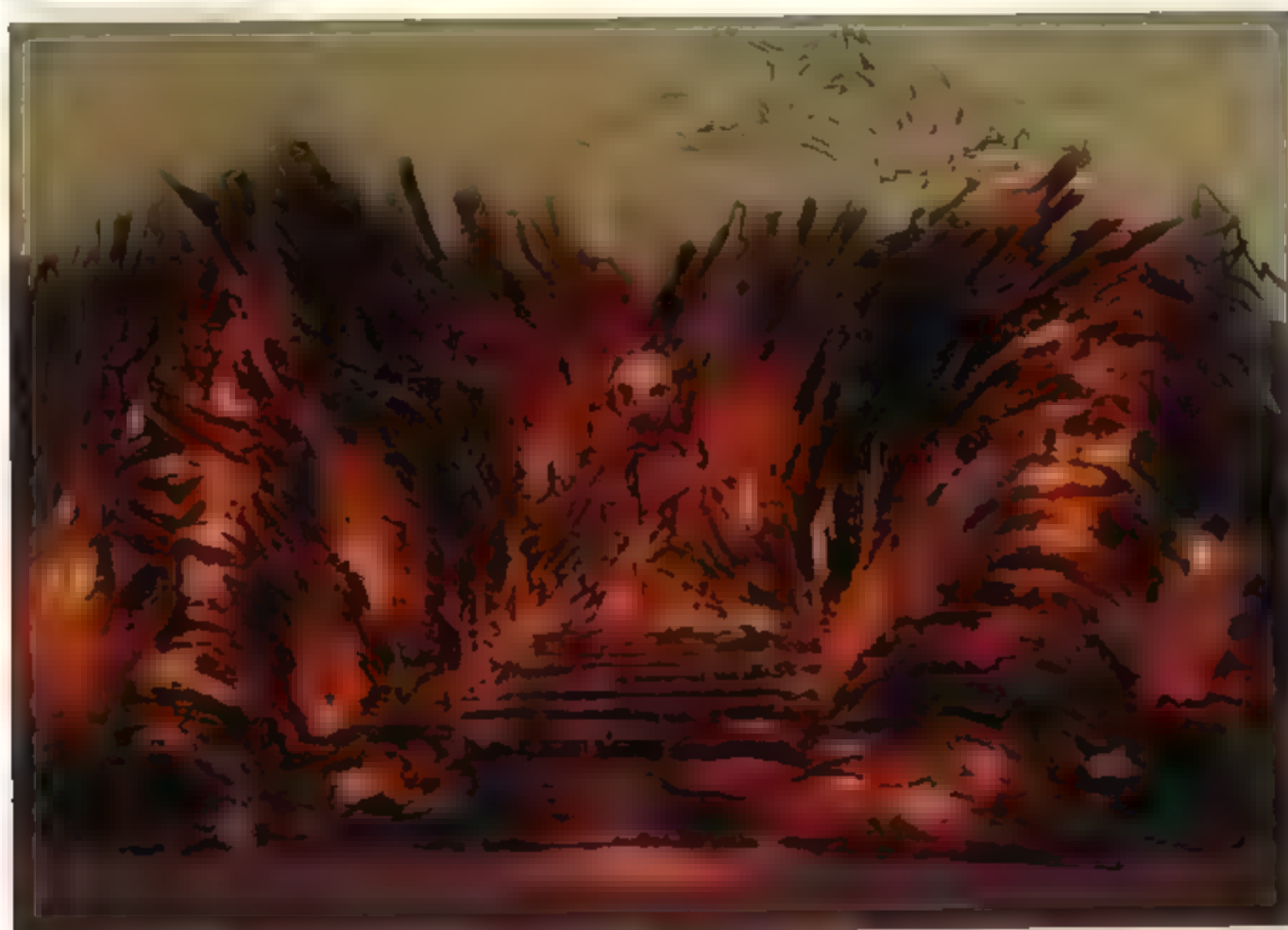
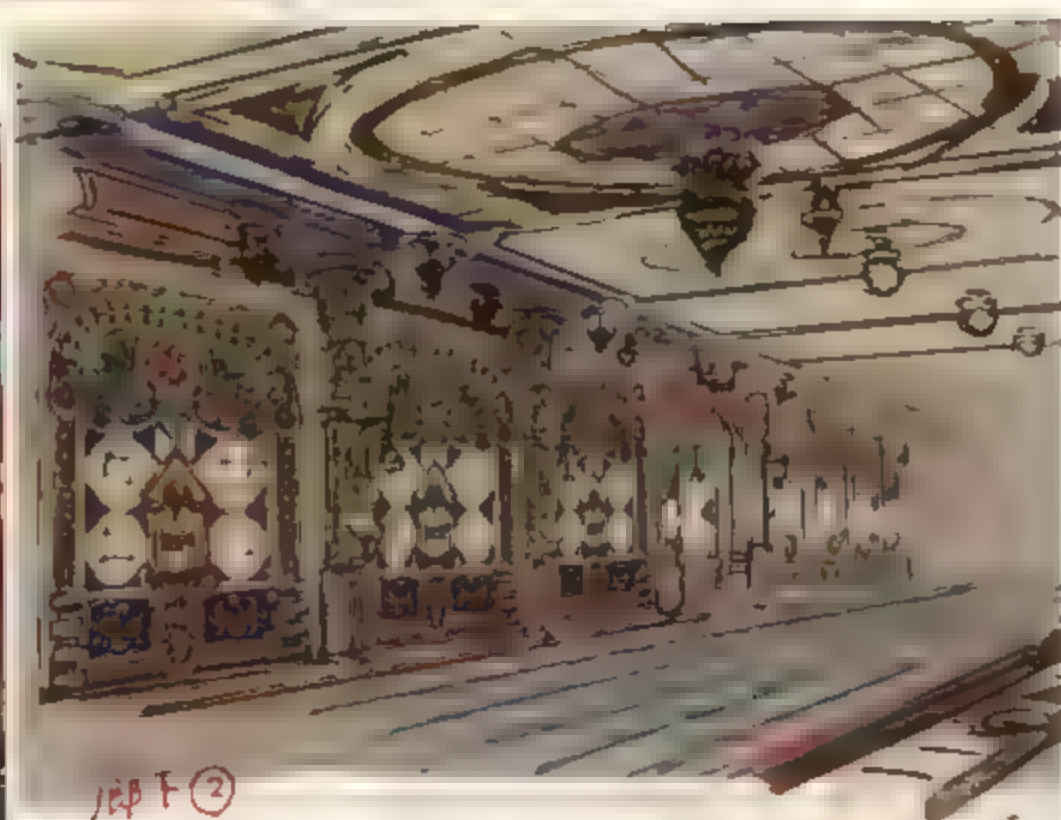
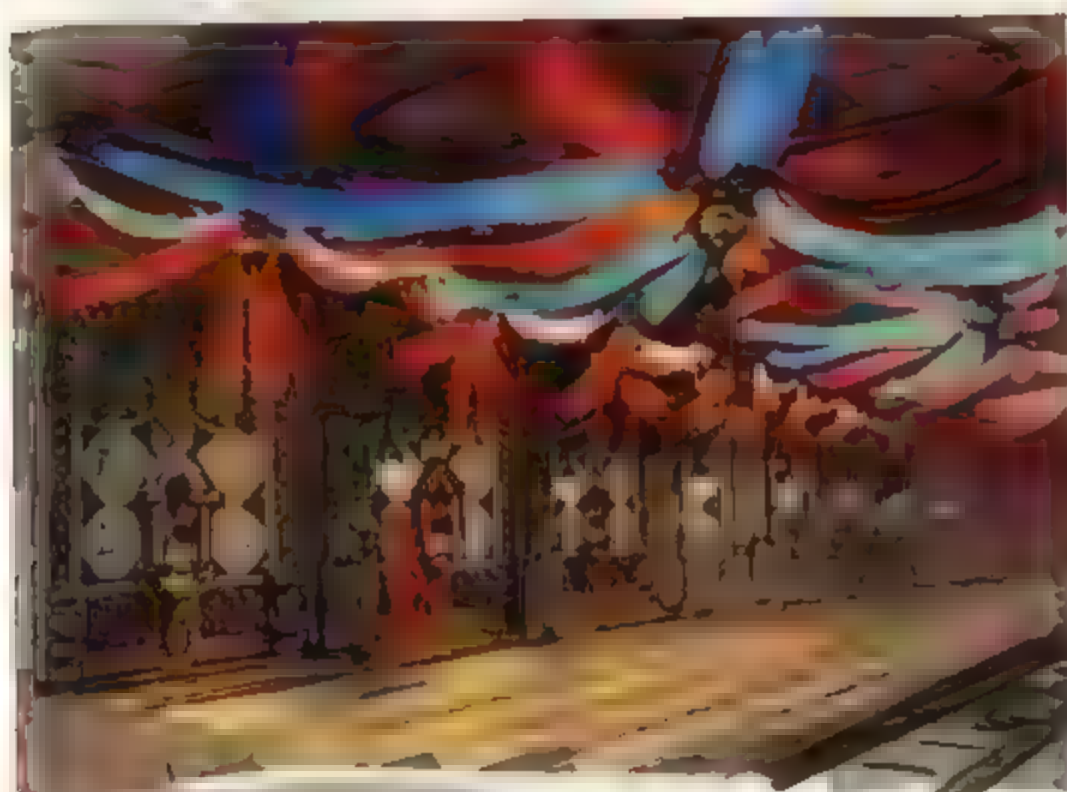
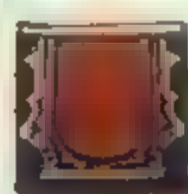
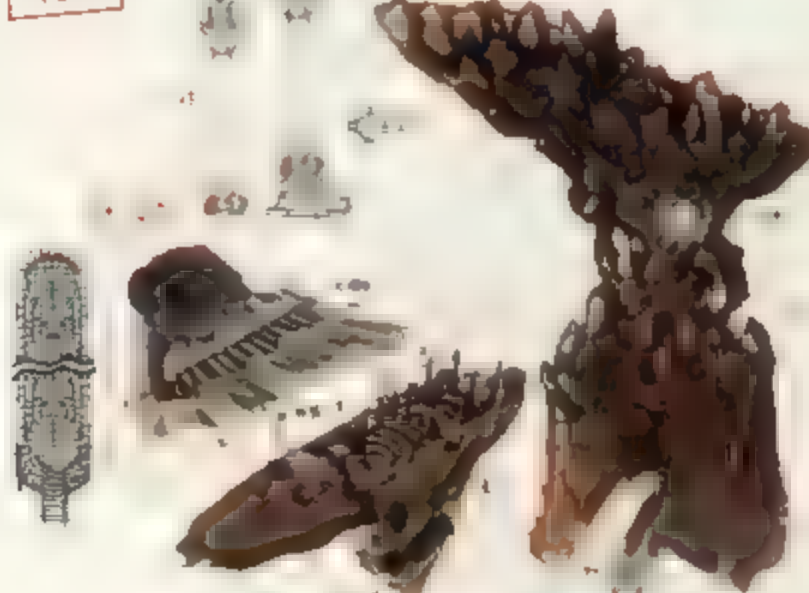
モスガル

◆ジオーネ廃坑道

◆サンディネス渓谷

ウルベゼク

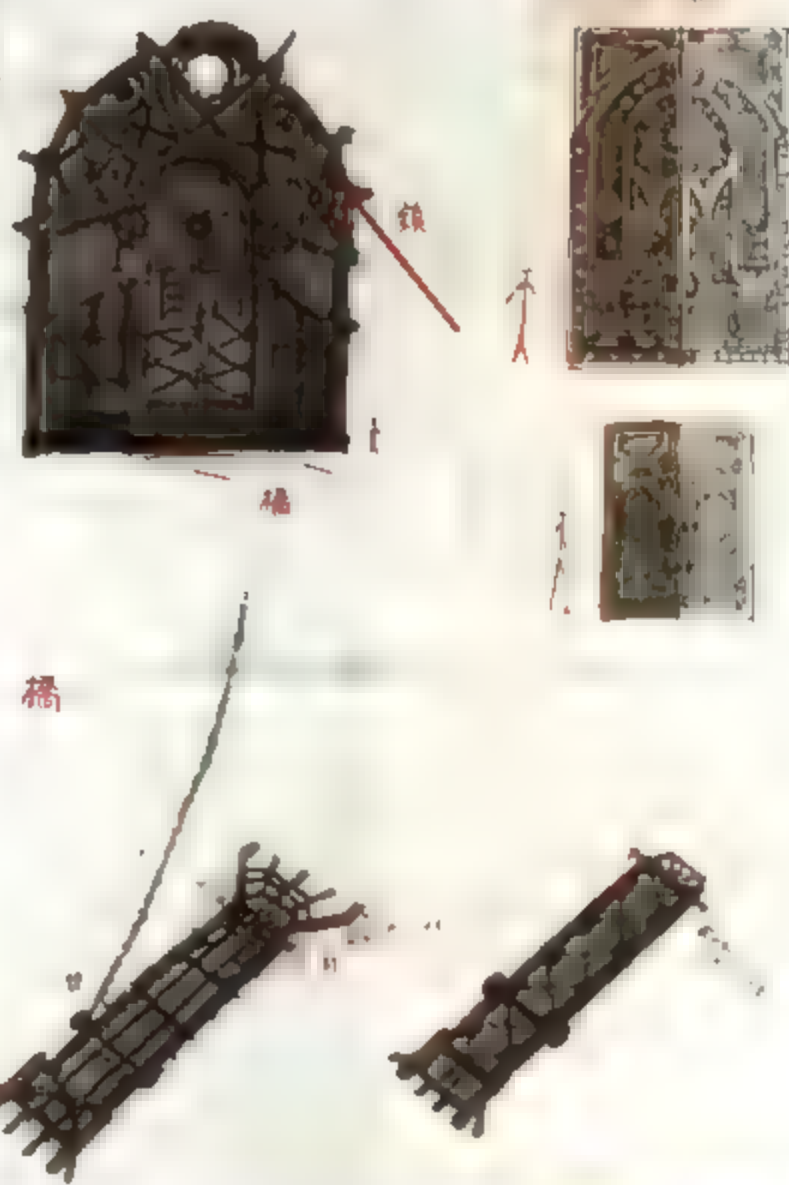
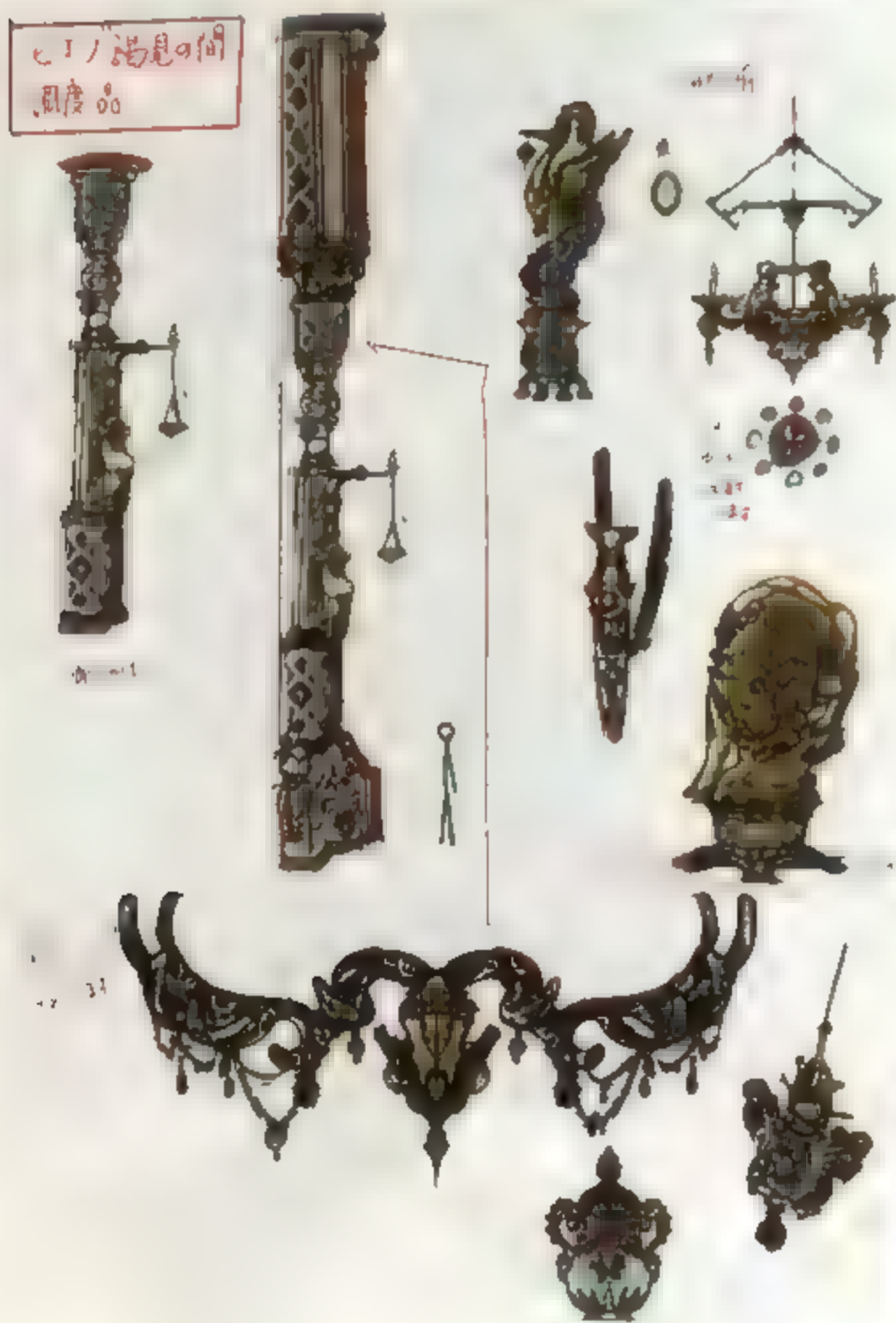
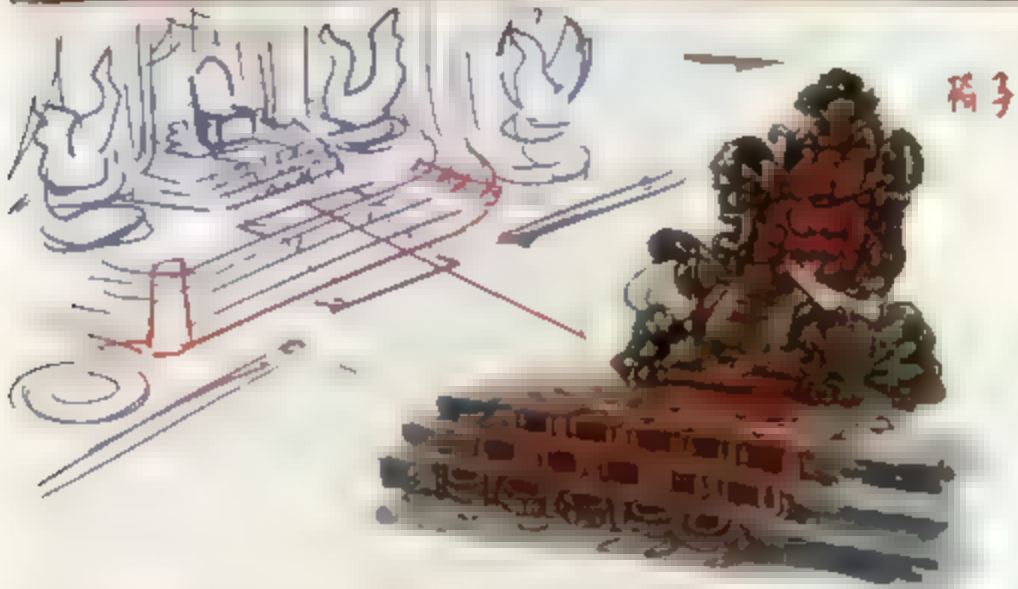
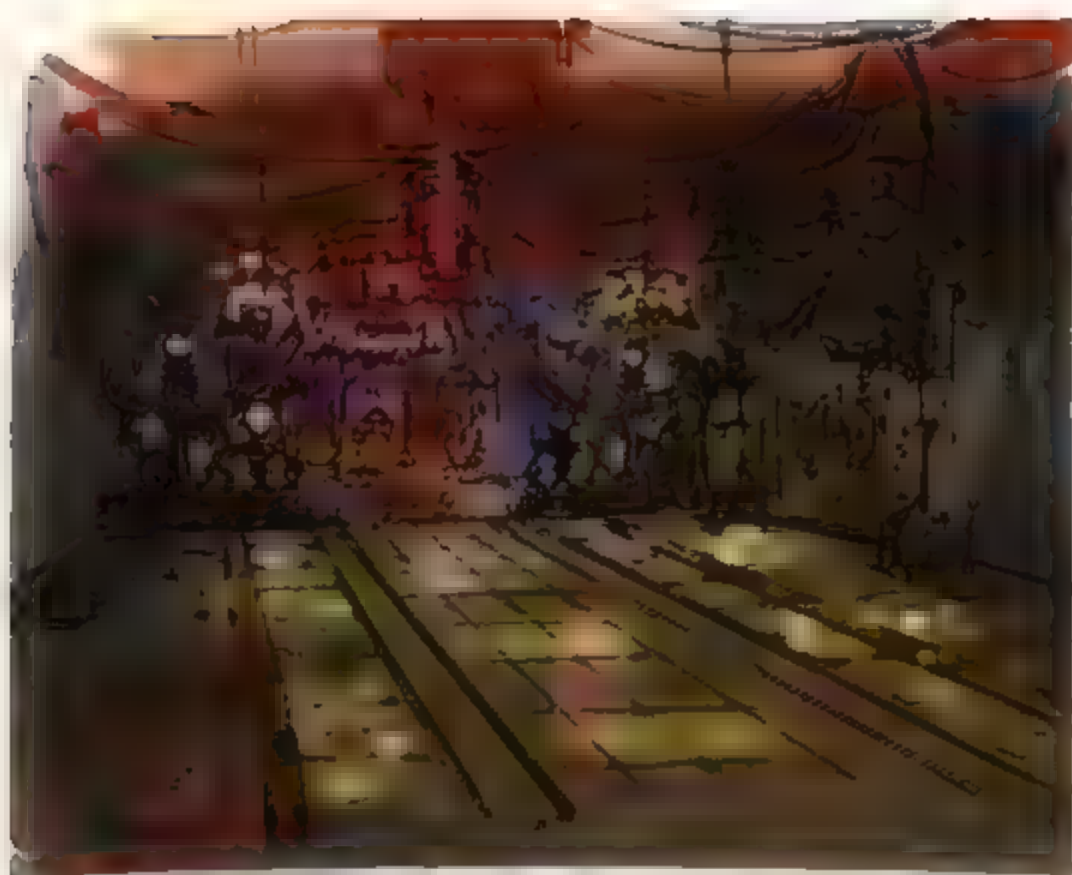
Message

いままでの「テイルズ オブ」シリーズでは、最初の町は牧歌的なものが多かったのですが、モスガルやウルベゼクは、絶望的で閉塞感のある場所になりました。リリース時には、最初から重い気持ちになりすぎないか、少し心配でした。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

◆劫火の塹壕

◆グラニード城

Message

偉若無人なピエゾですが、自分がいる居城は豪華です。意匠も凝っており、猫や鳥などのモチーフも可愛くてとても気に入っています。どんな顔をして作らせたんでしょうか、想像すると楽しいです。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

シスロディア

メザイ224

シスロデン

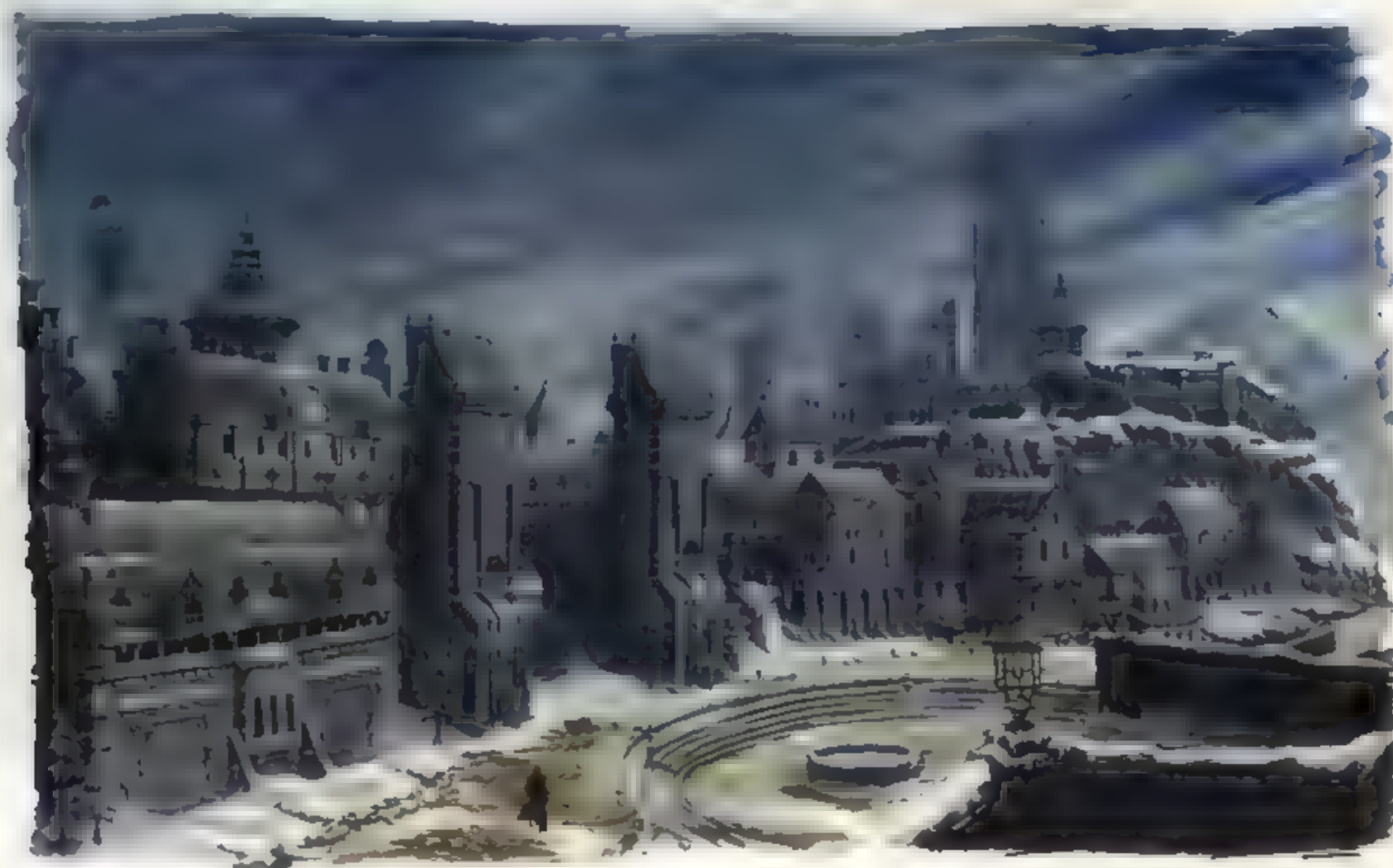
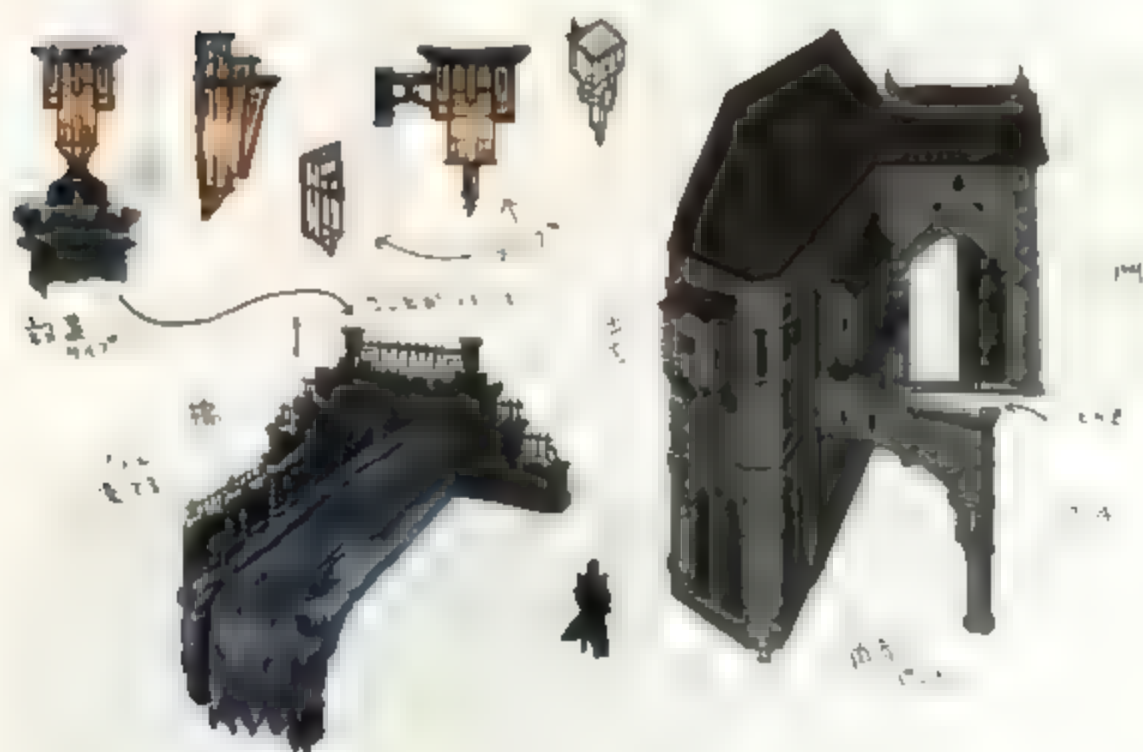
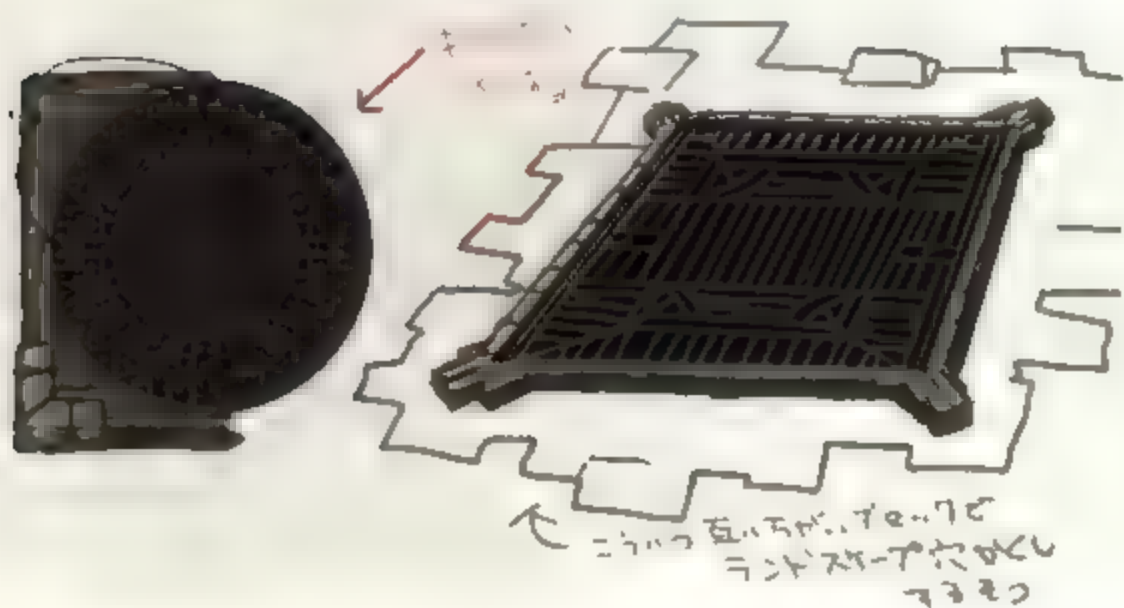
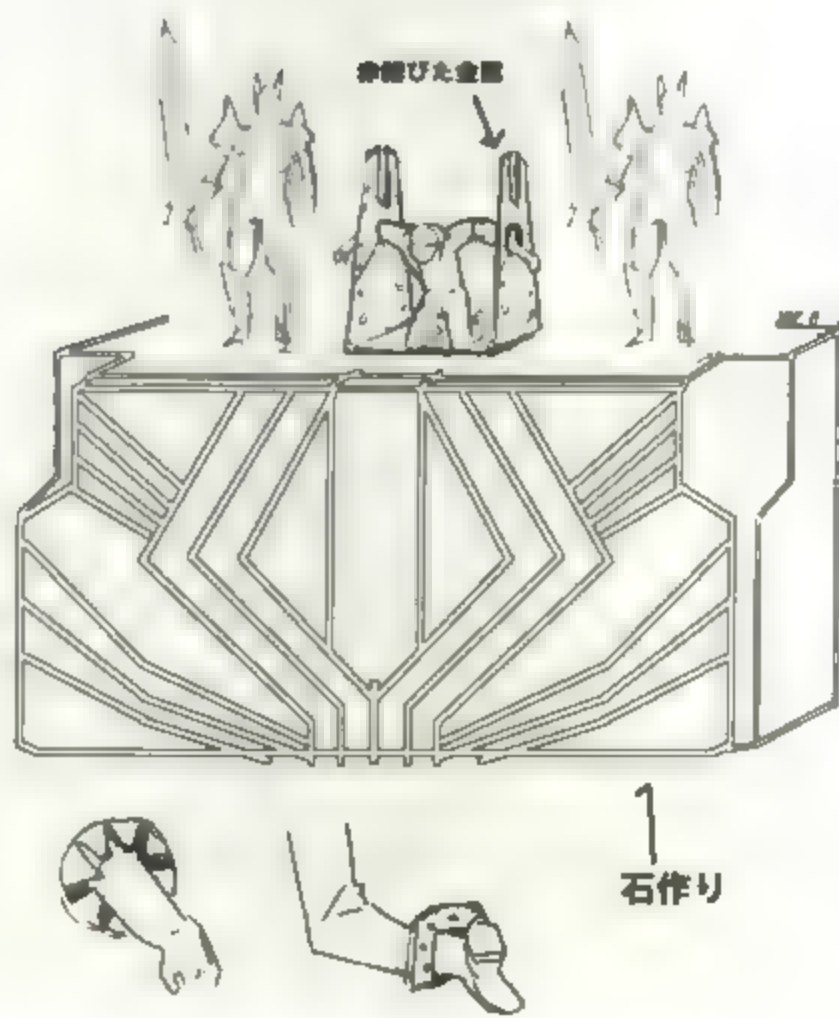
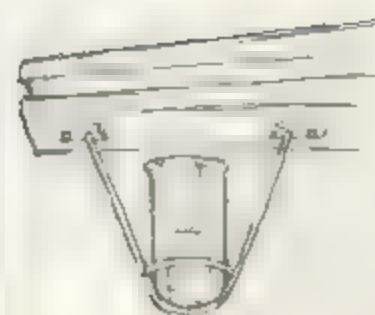
Message

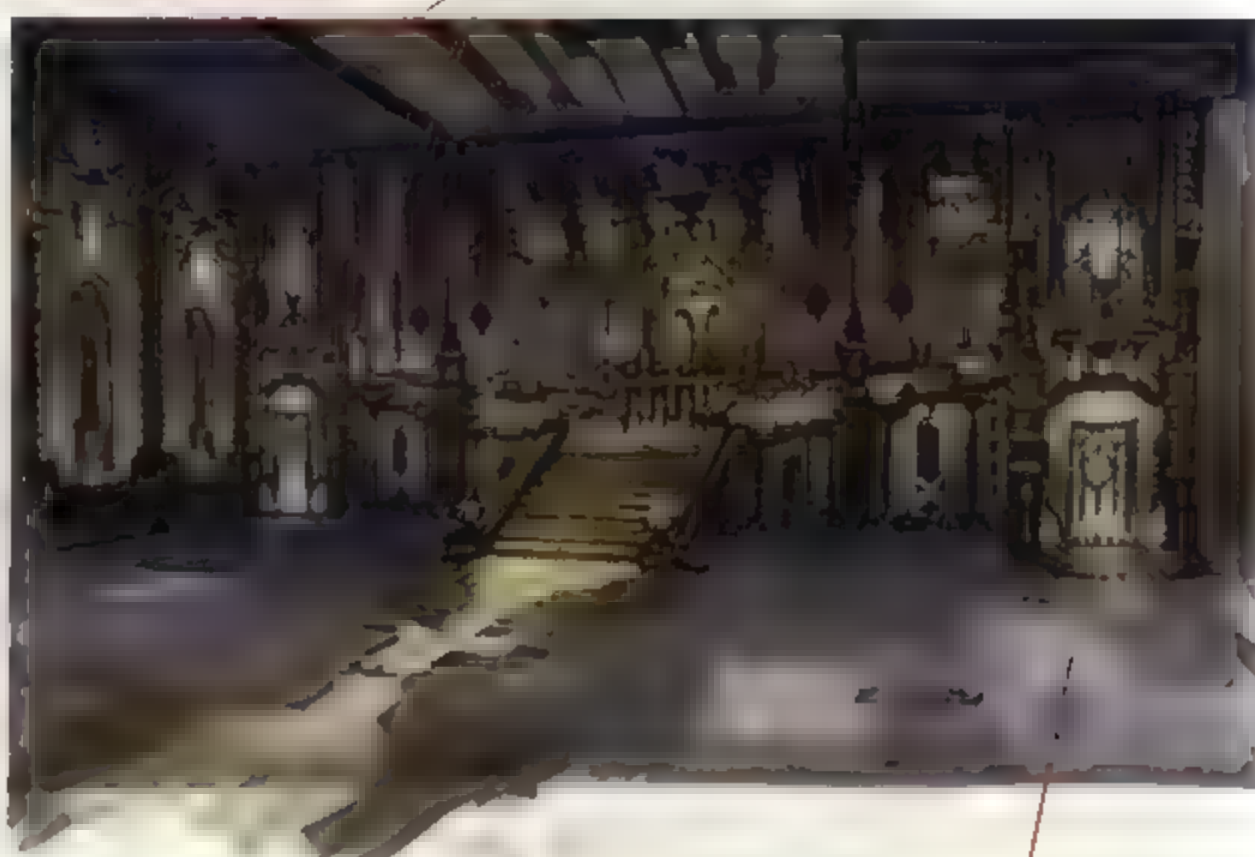
いつも雪が降り、暗く閉ざされたシスロディアですが、シスロデンは比較的文明が発達しており、セントラルヒーティング完備のしっかりした街並です。その動力を考えると怖い気もしますが……。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

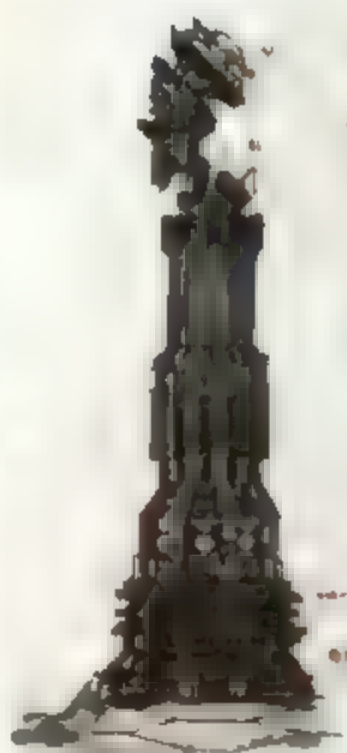
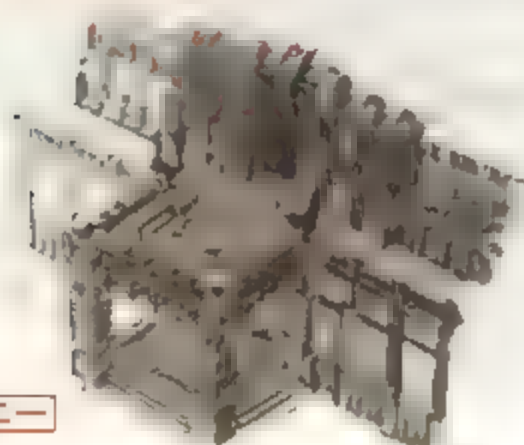
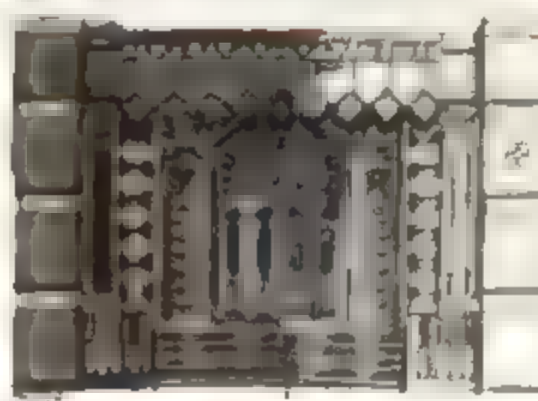
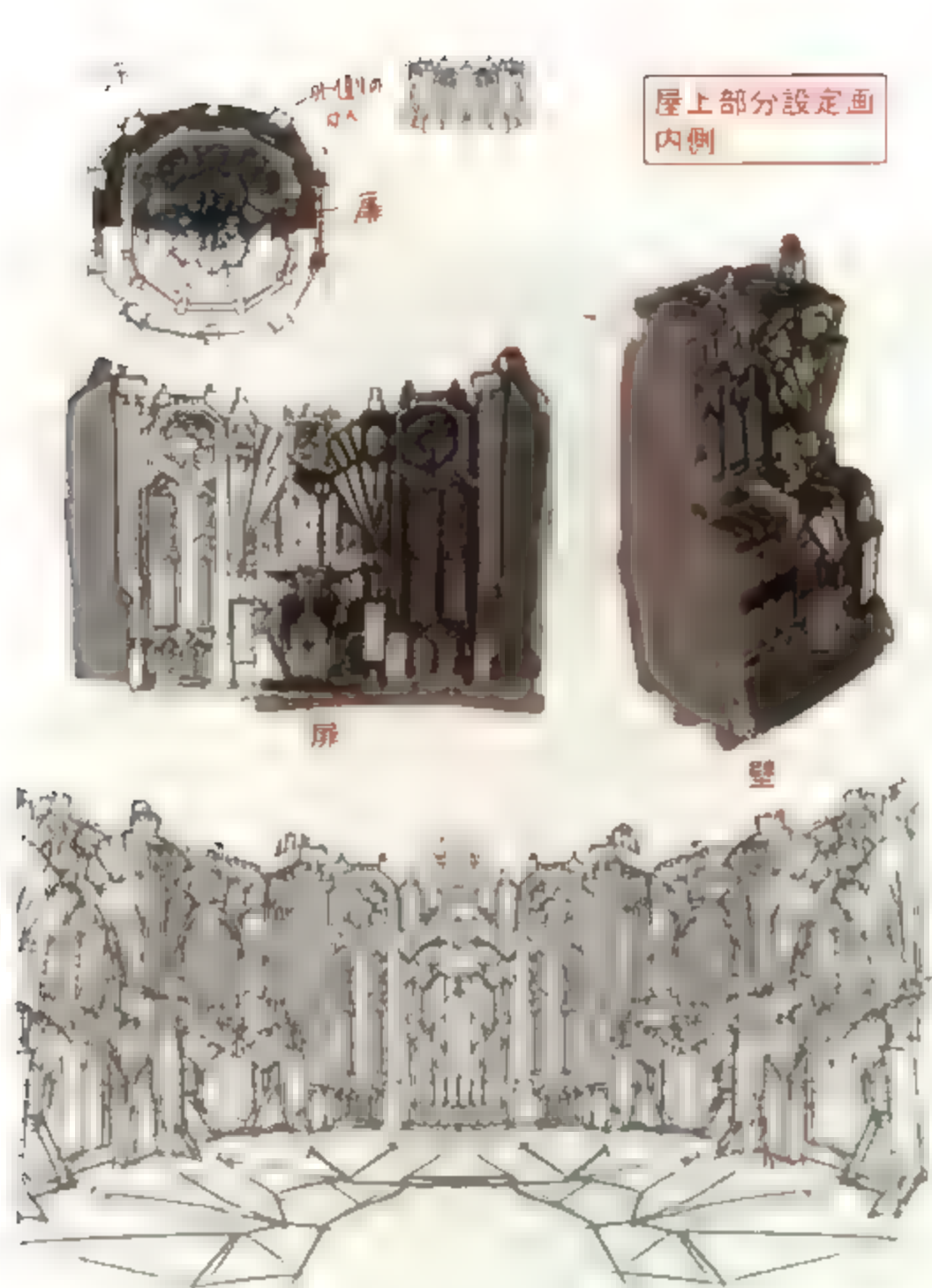
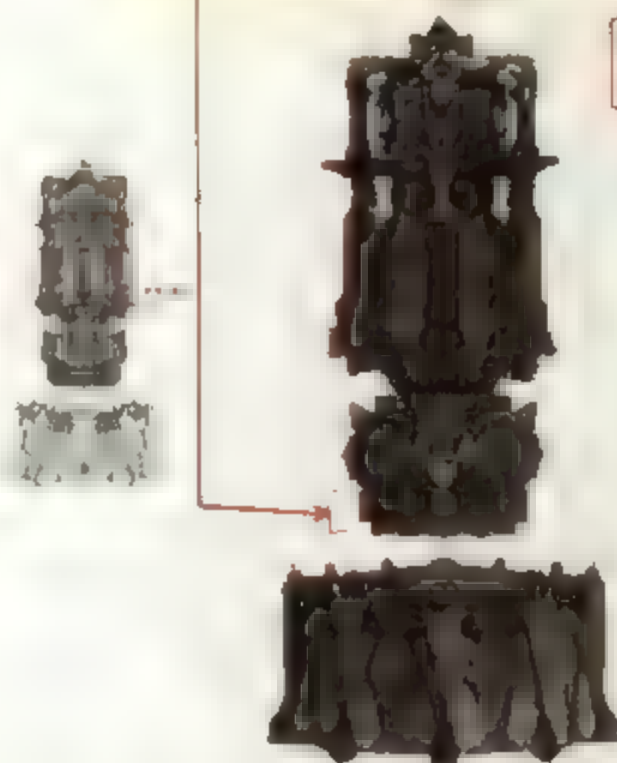
大きさは1m（直径）くらいを想定

ジルファの処刑台
赤錆びた金属
石作り

Tales of

◆地下水道

◆リベールの獄塔

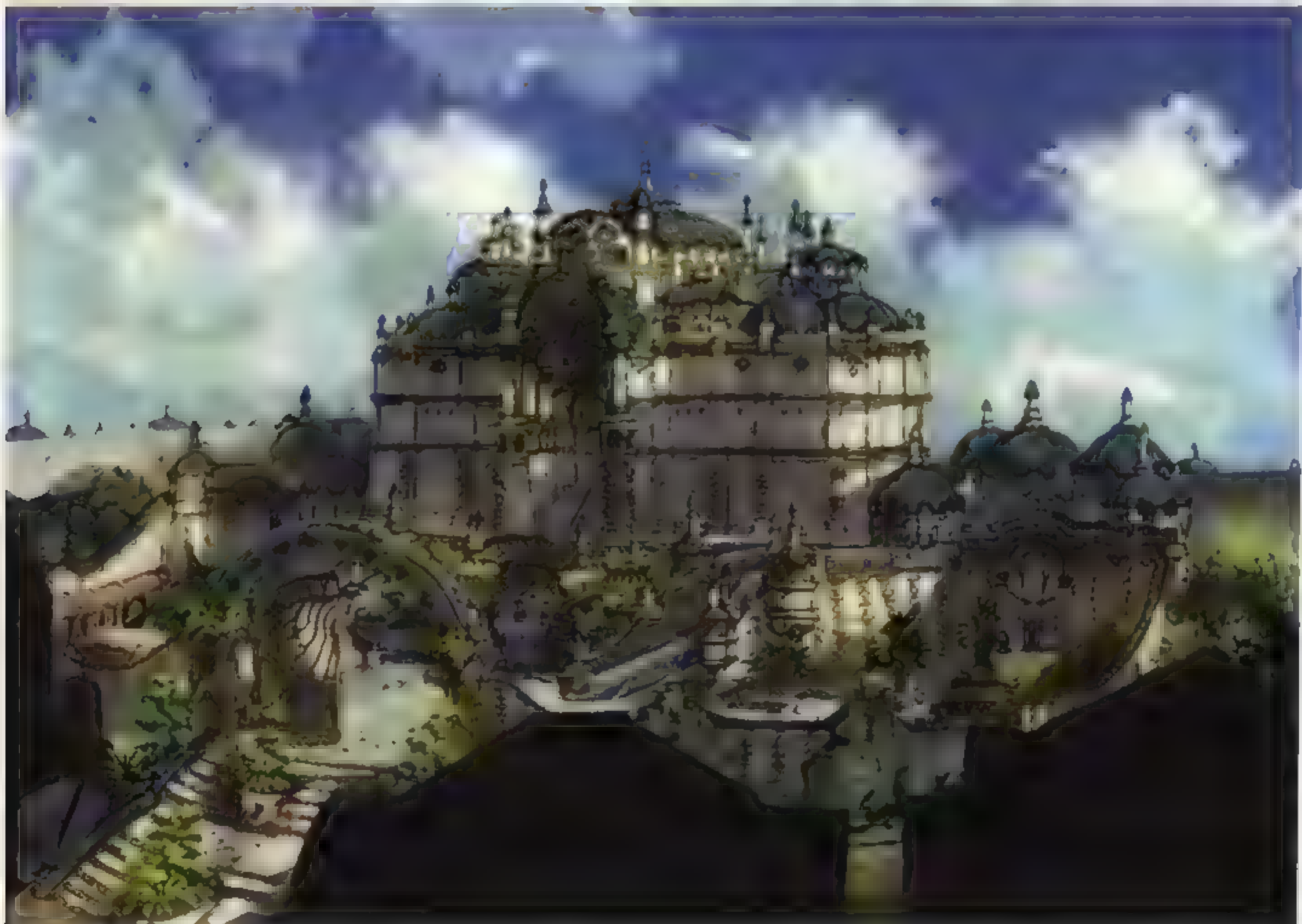
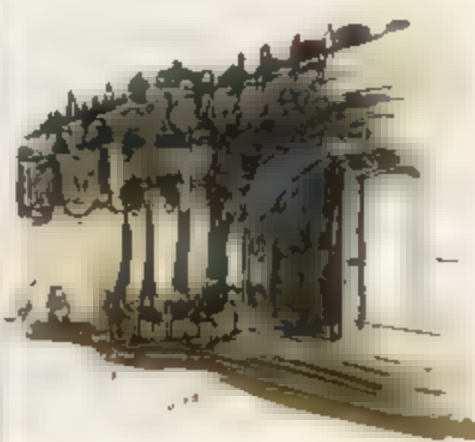
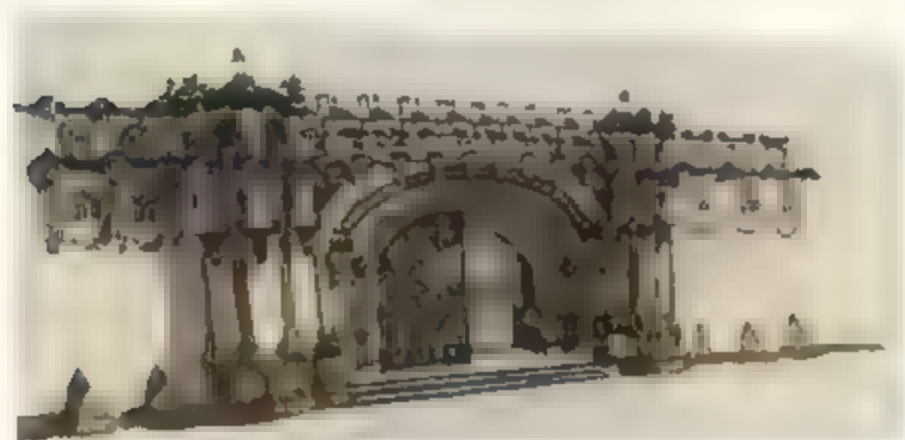
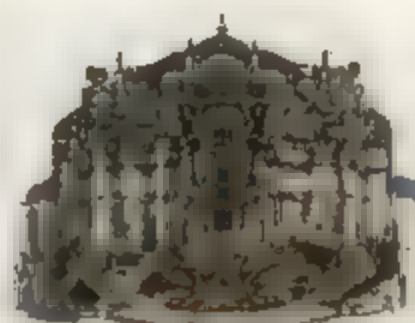
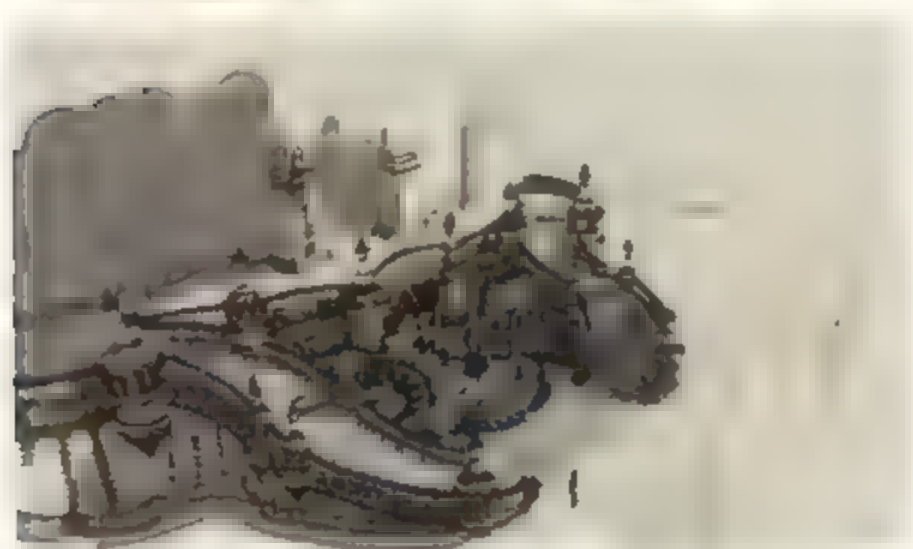
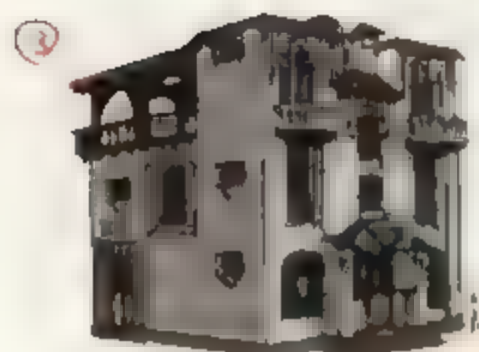
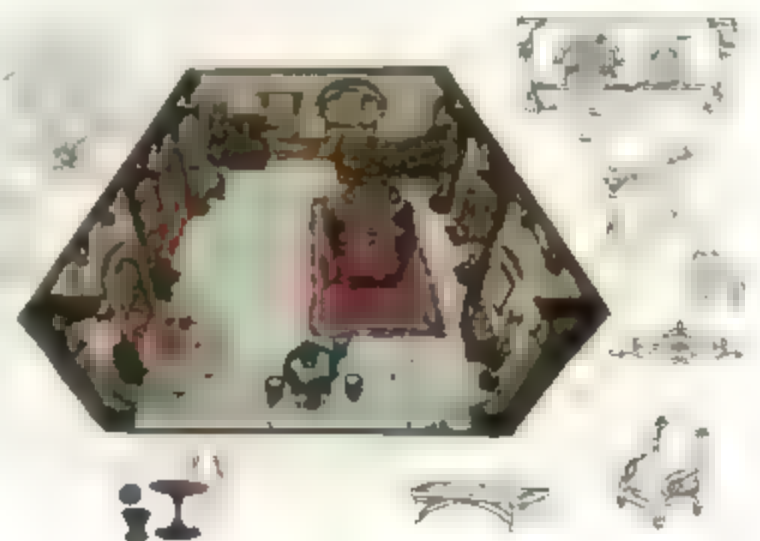
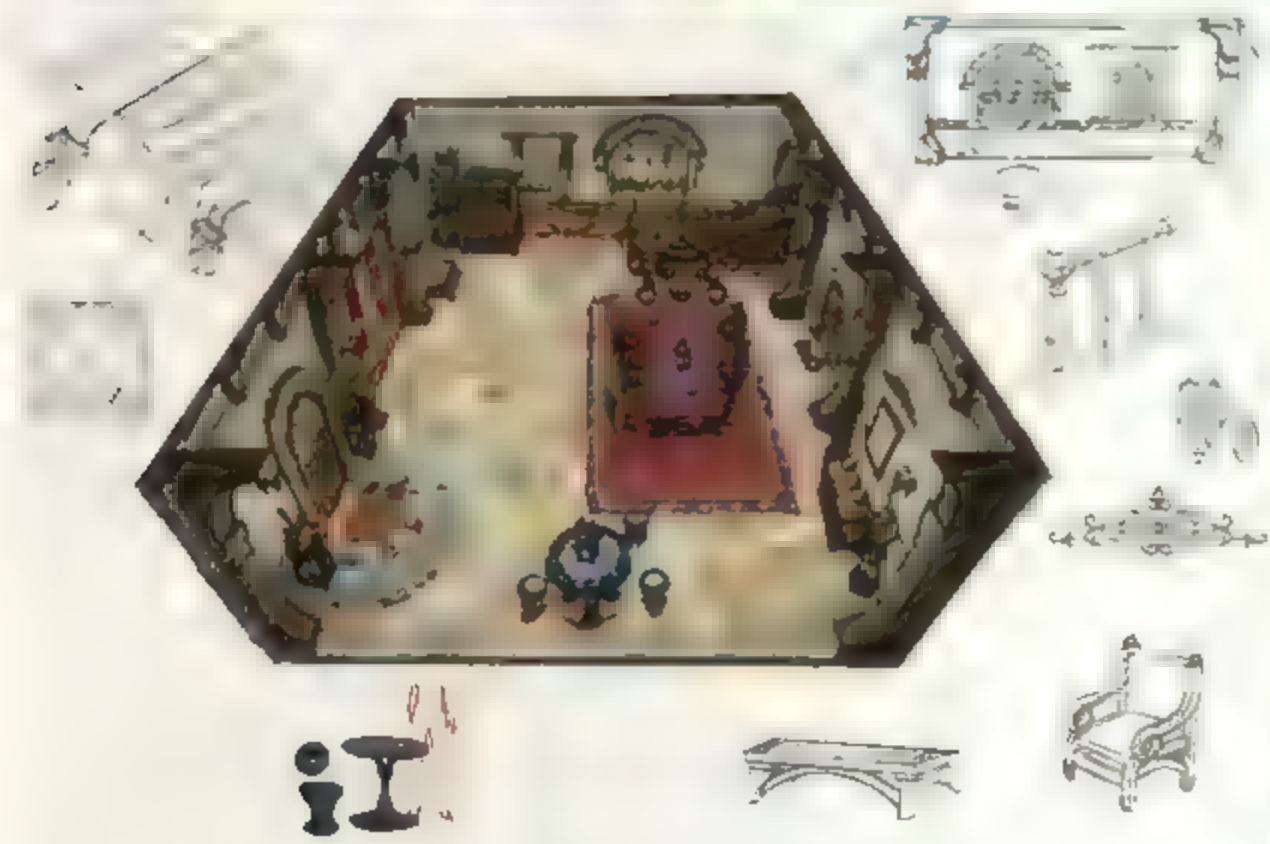
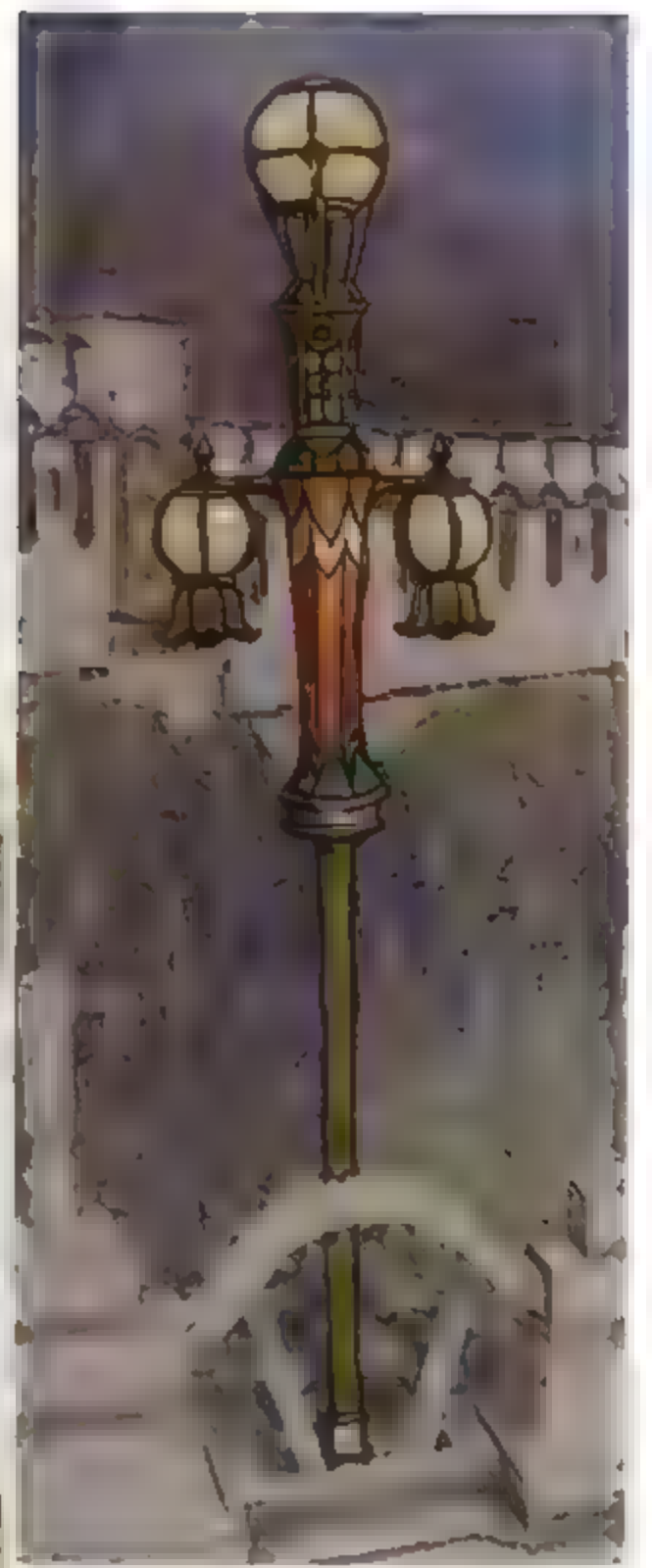
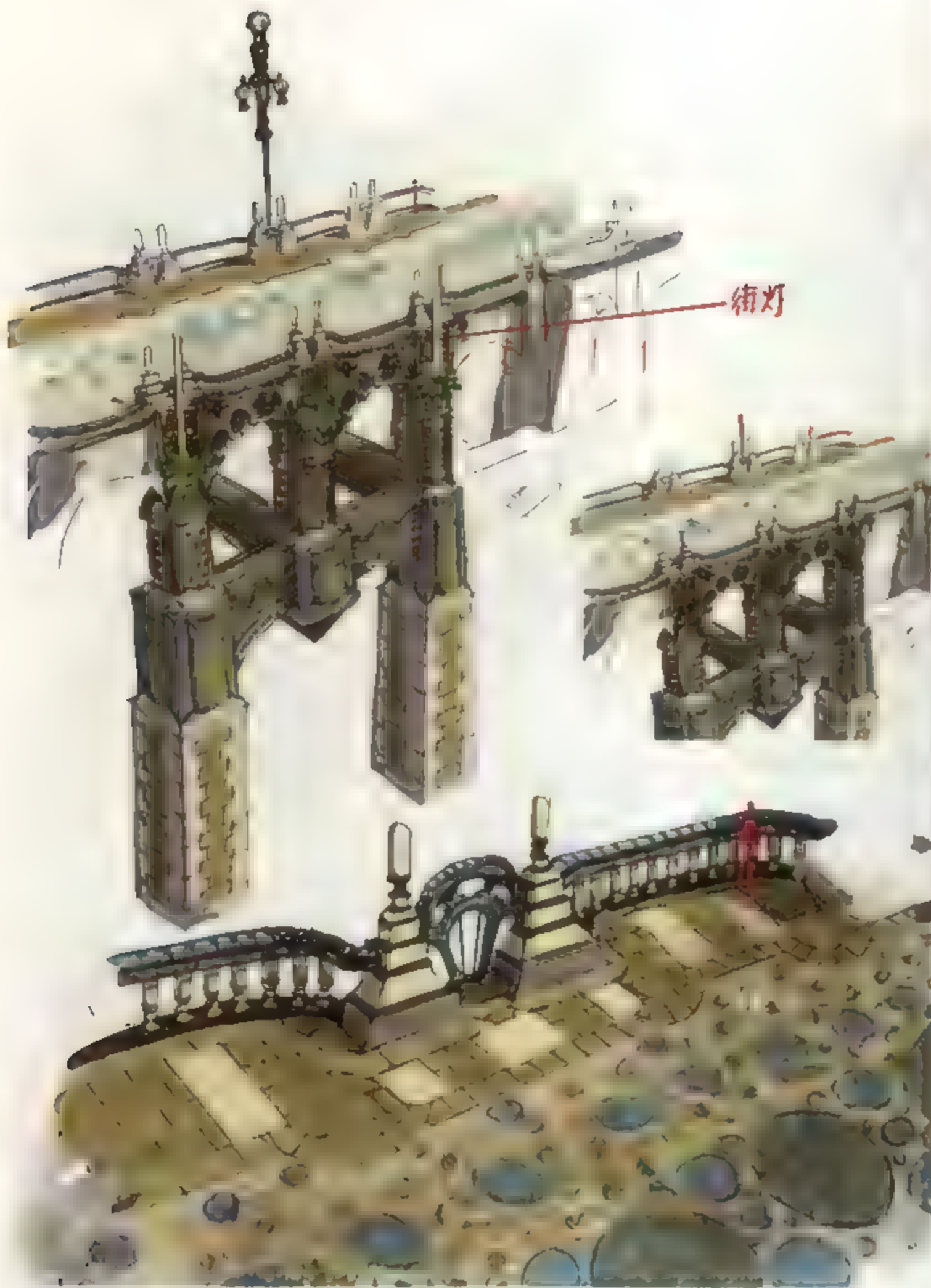
塔内観 設定画

Message

ガナベルトのデザインを初めて見たときに、神経質で几帳面そうに感じたため、アールデコを基調に、整然として均整のとれたデザインにしていただきました。公式設定ではないですが、私のなかでは、デスクの上もきちんと真っすぐになっていないと落ち着かない人のイメージでした

【リードマップアーティスト　梶原優子】

■操作パネルデザインイメージ

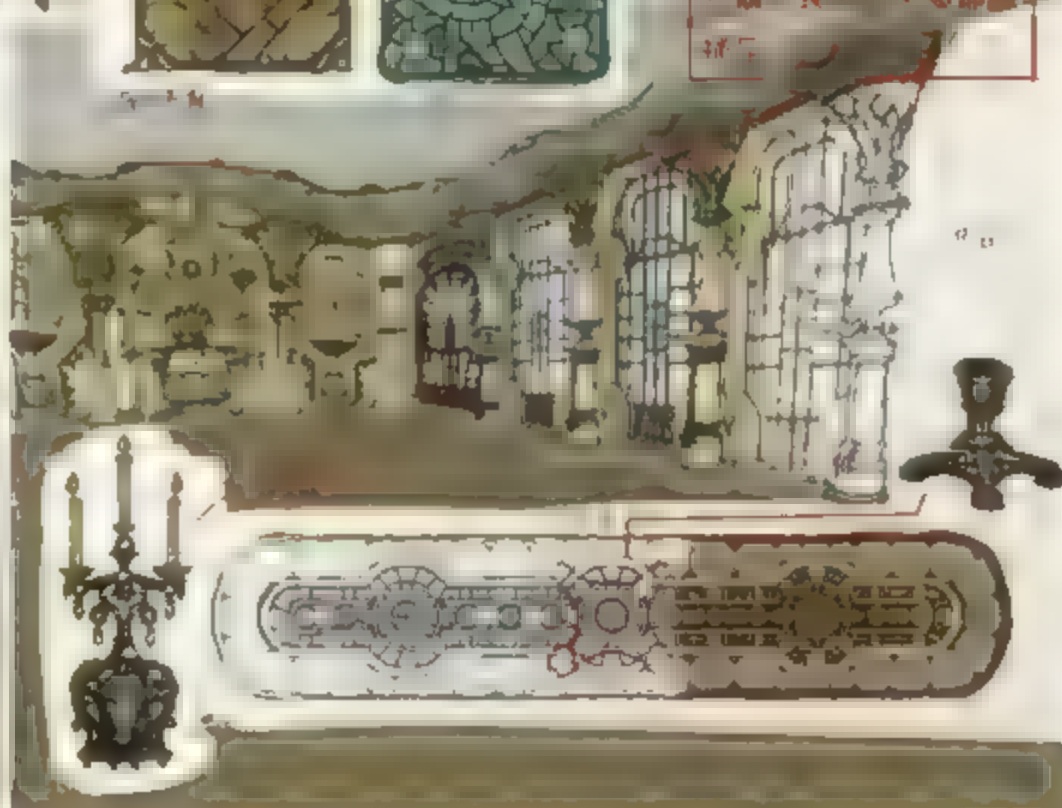
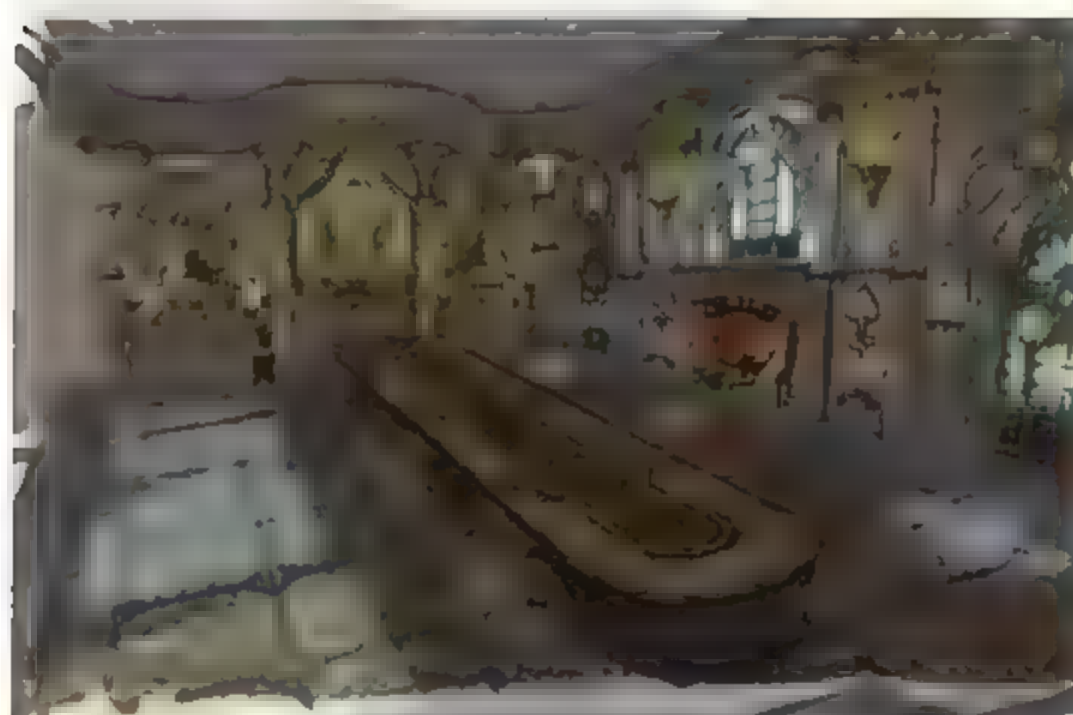
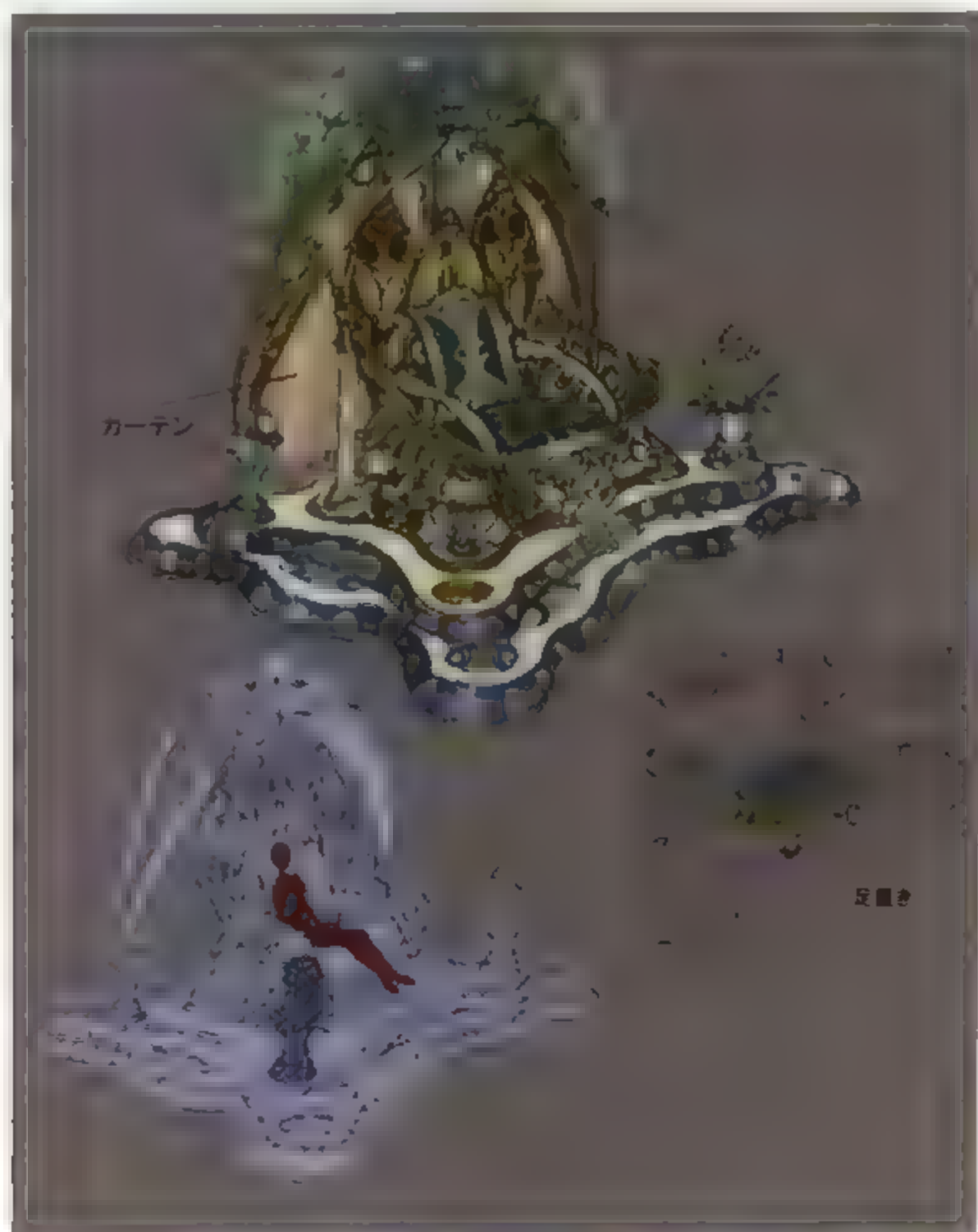
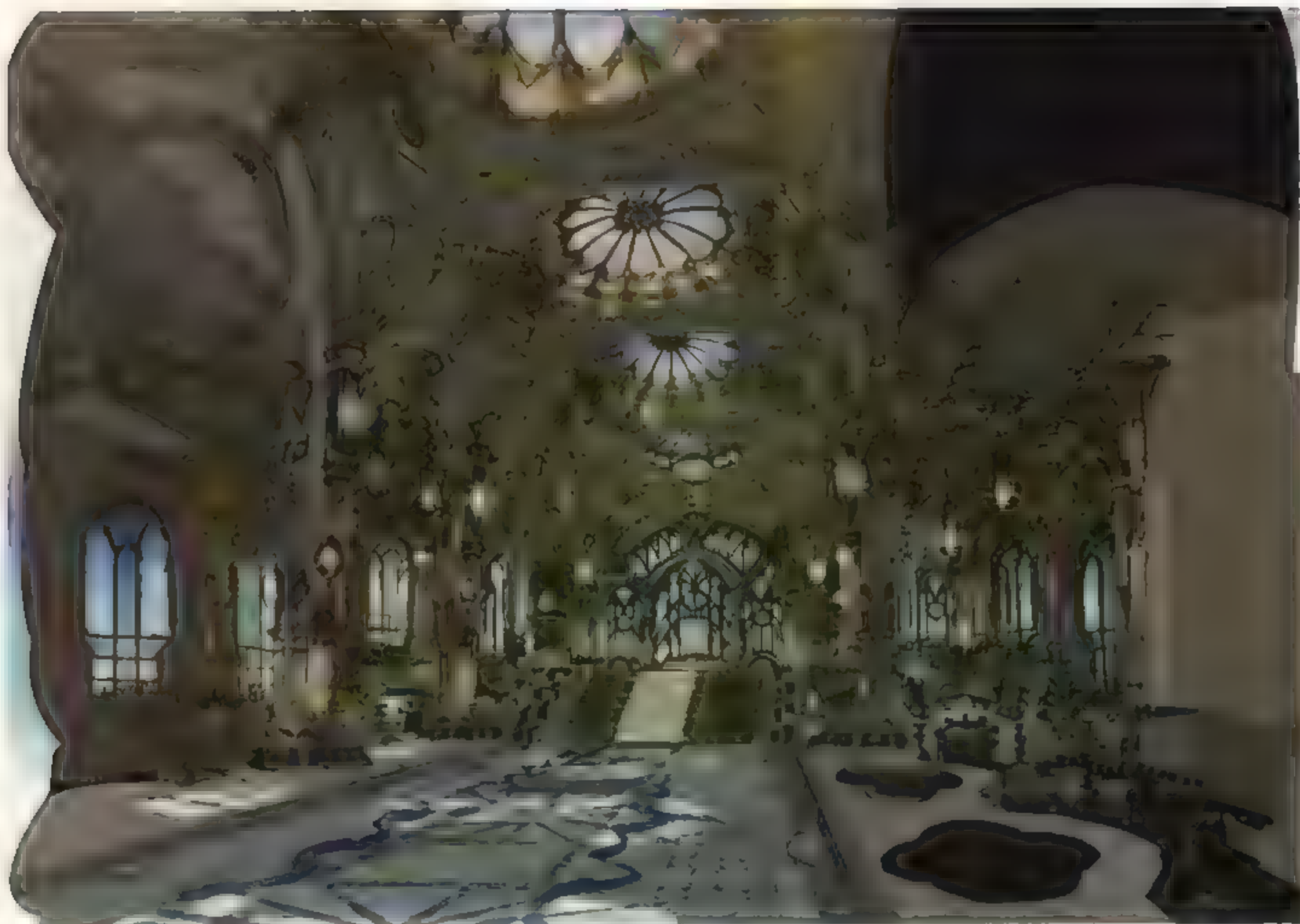
♦サーファル海洞

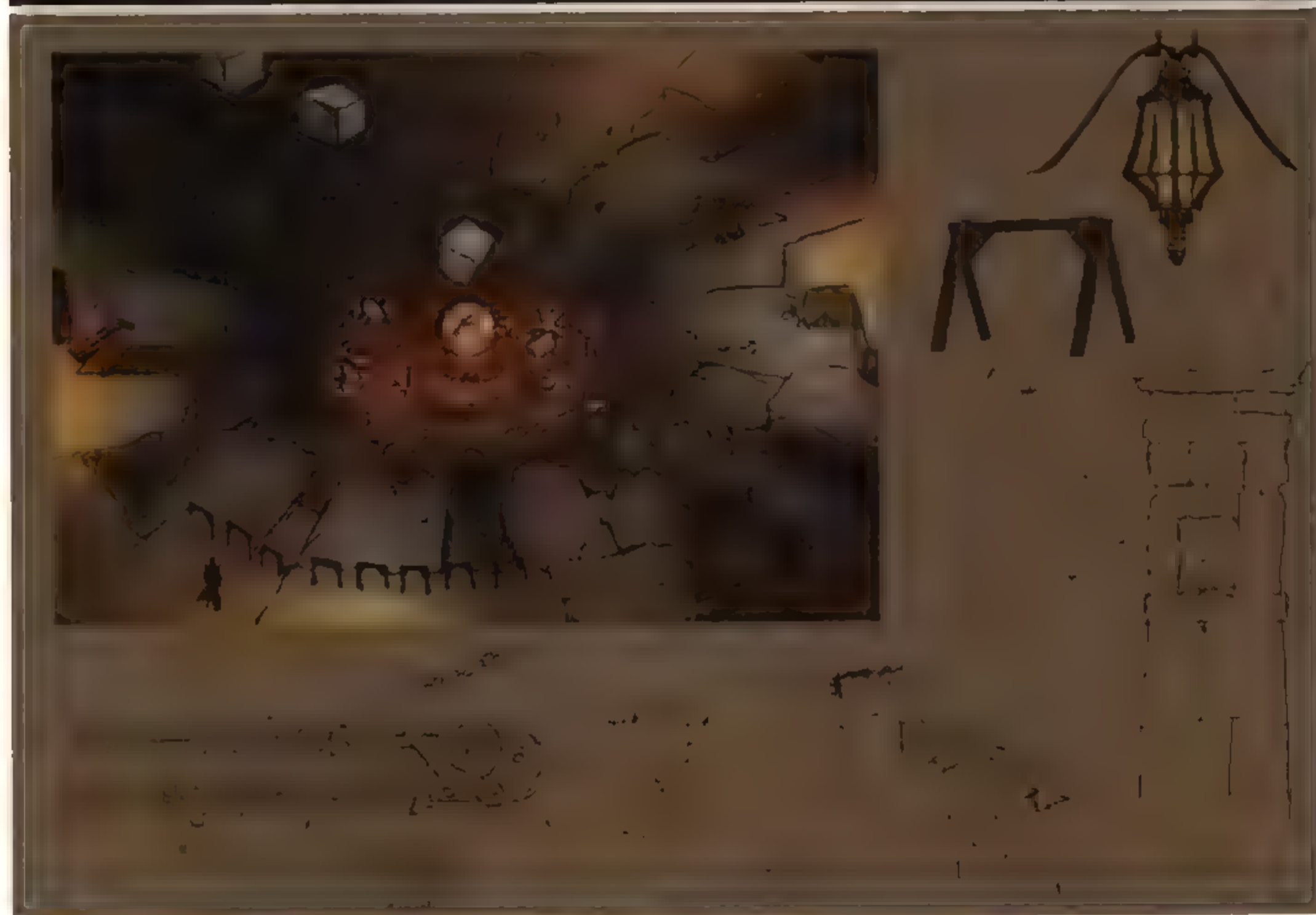
■サーファル海洞

メナンシア

ヴィスキント

Message

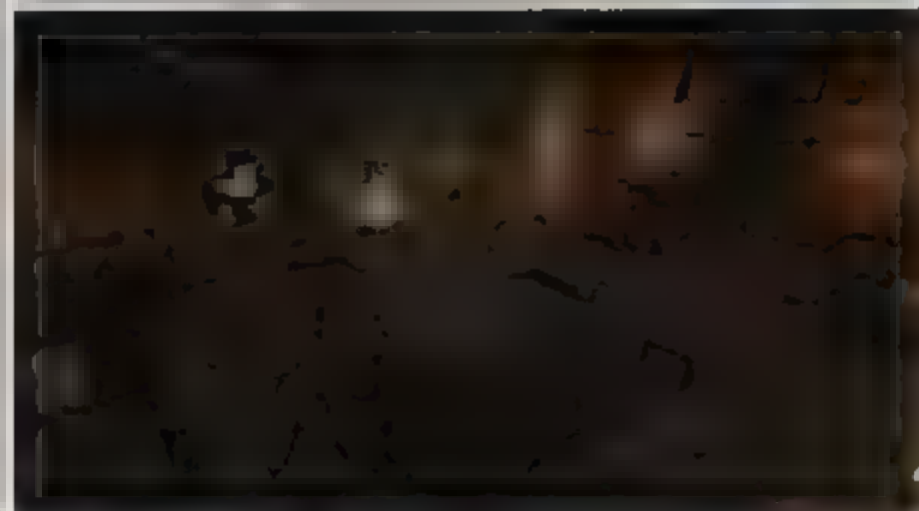
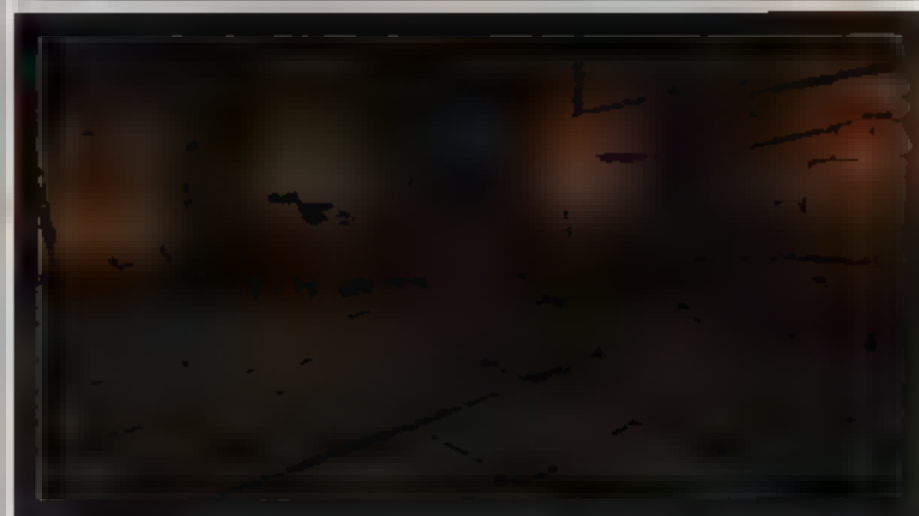
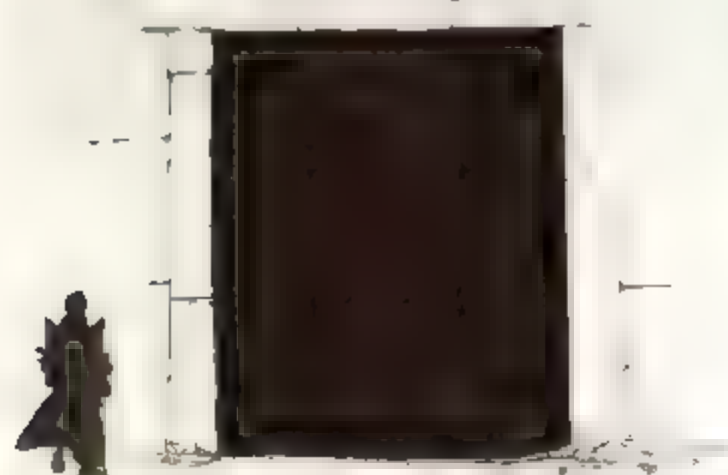
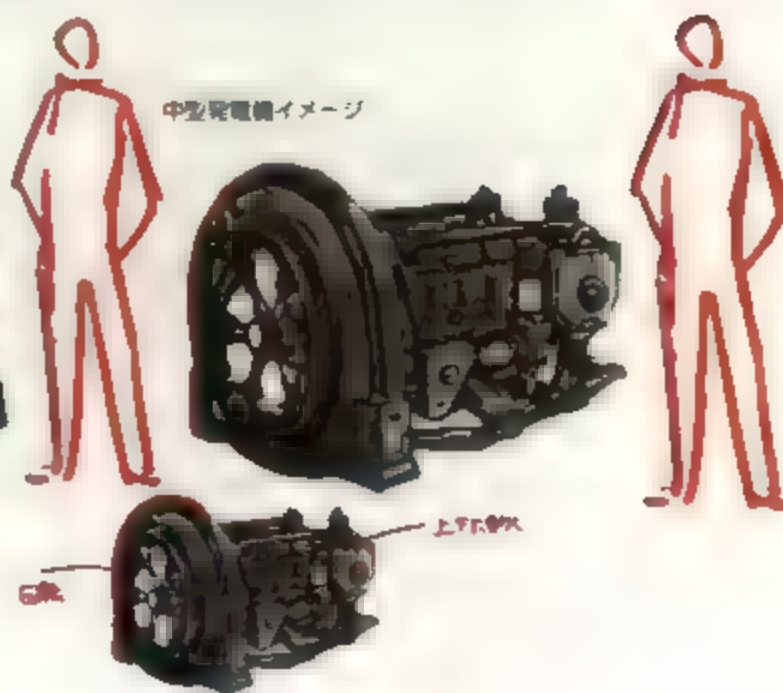
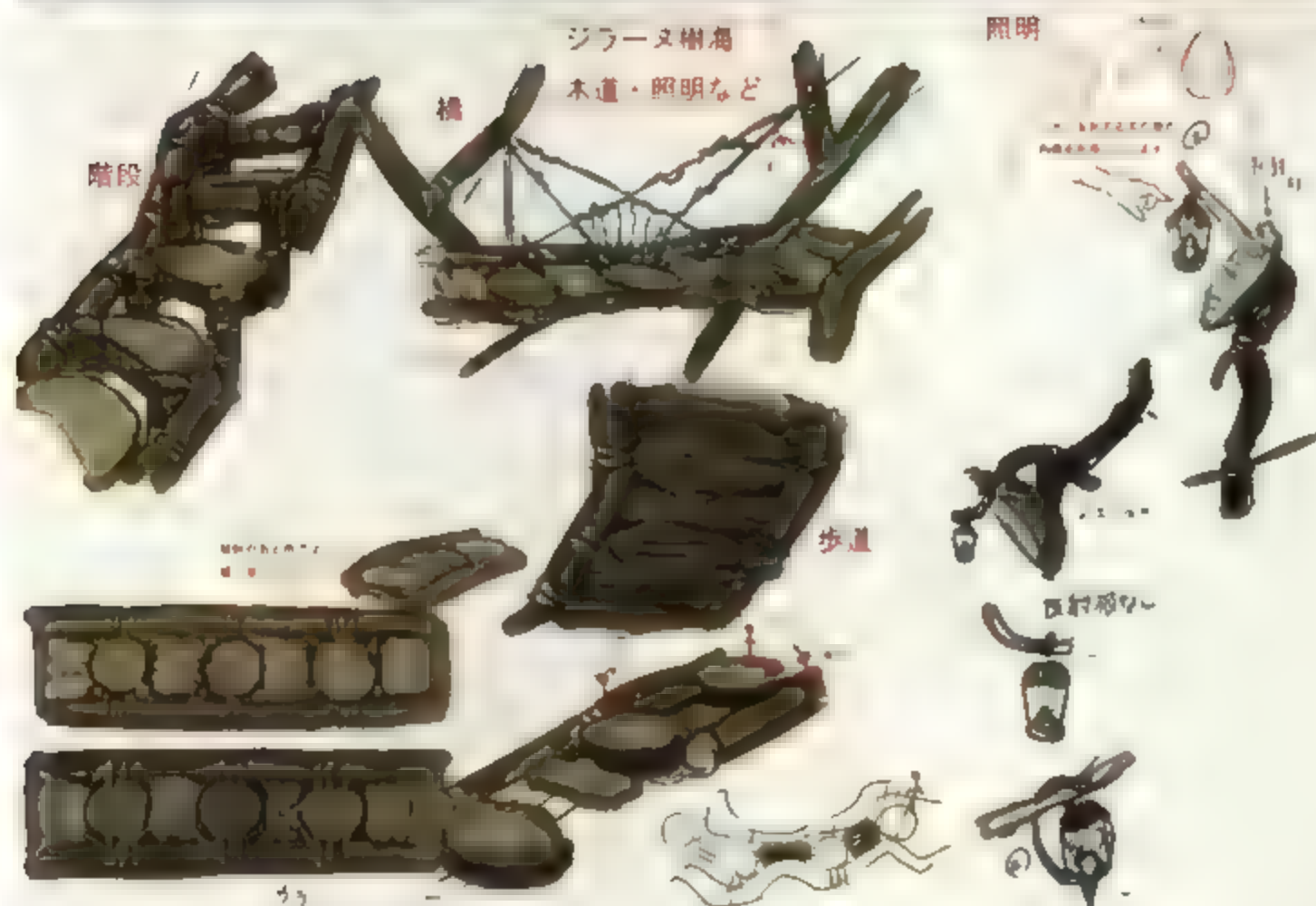
メナンシアは、温暖で緑豊か。『ARISE』で描かれるなかで、もっとも『テイルズ オブ』らしい地方です。太古のダナ人の都の上に作られた都市という設定で、遠くから見ると緑地の上に浮かんでいるように見えます。街の至るところに植物のモチーフが施されており、自然の恵みと生命力を連想させてくれます。　【リードマップアーティスト　梶原優子】

◆アウテリーナ宮殿

Message

ヴィスキントの街と同様に、植物をモチーフとしてデザインしていただきました。中庭や噴水もあり、リゾート感満載です。謁見の間の玉座もテュオ様らしく優雅なしつらえとなっていますので、ぜひ確認していただけるとうれしいです。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

◆ラズゥム採石場

■発電機デザインイメージ

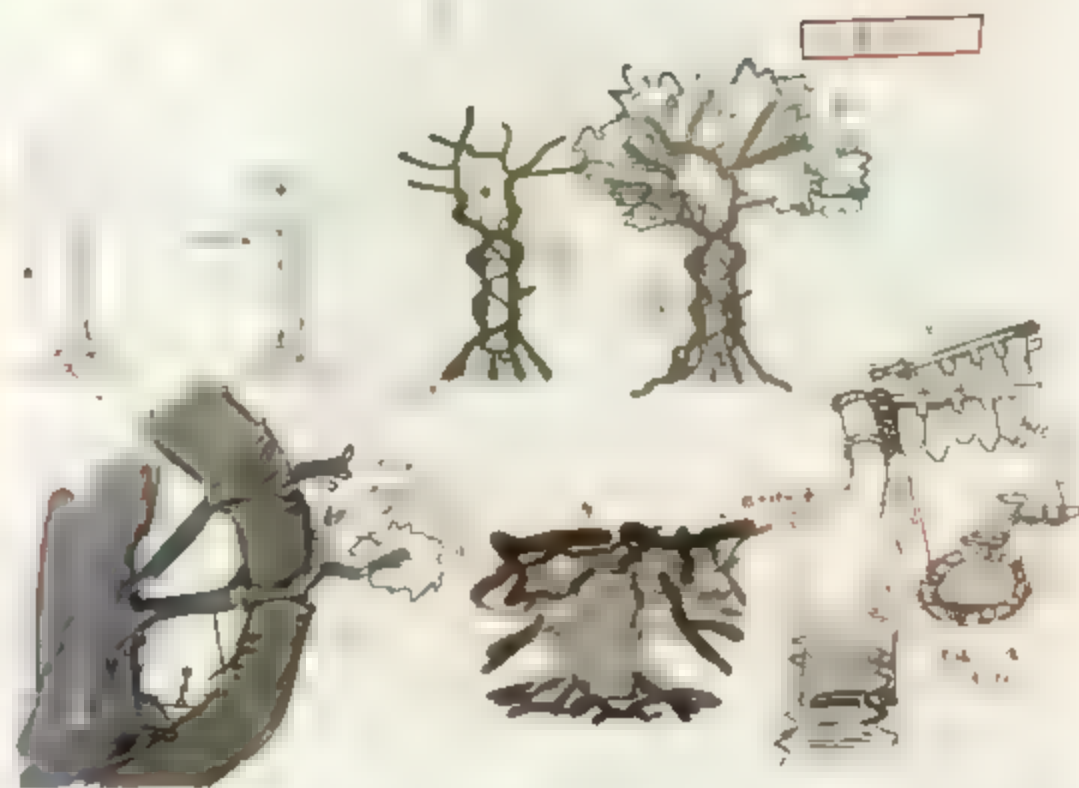
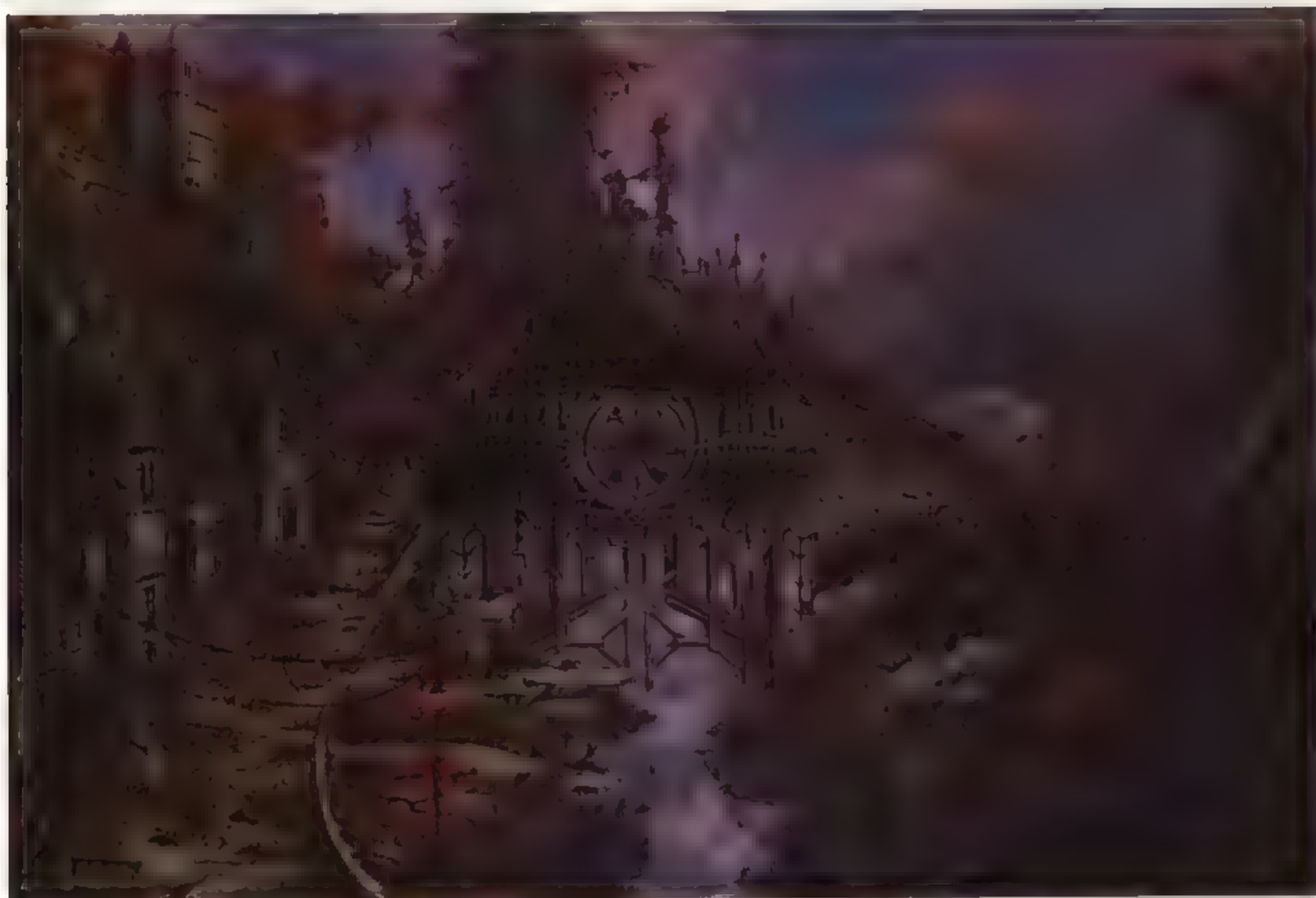
ジラーヌ樹海

Message

デザインをしてくださった八し賀さんの樹海の設定がとても細かくて素敵です。毎回 新しくデザイン画が届くたび、楽しみでした。細かい説明も合わせて読んでいただけるとうれしいです。

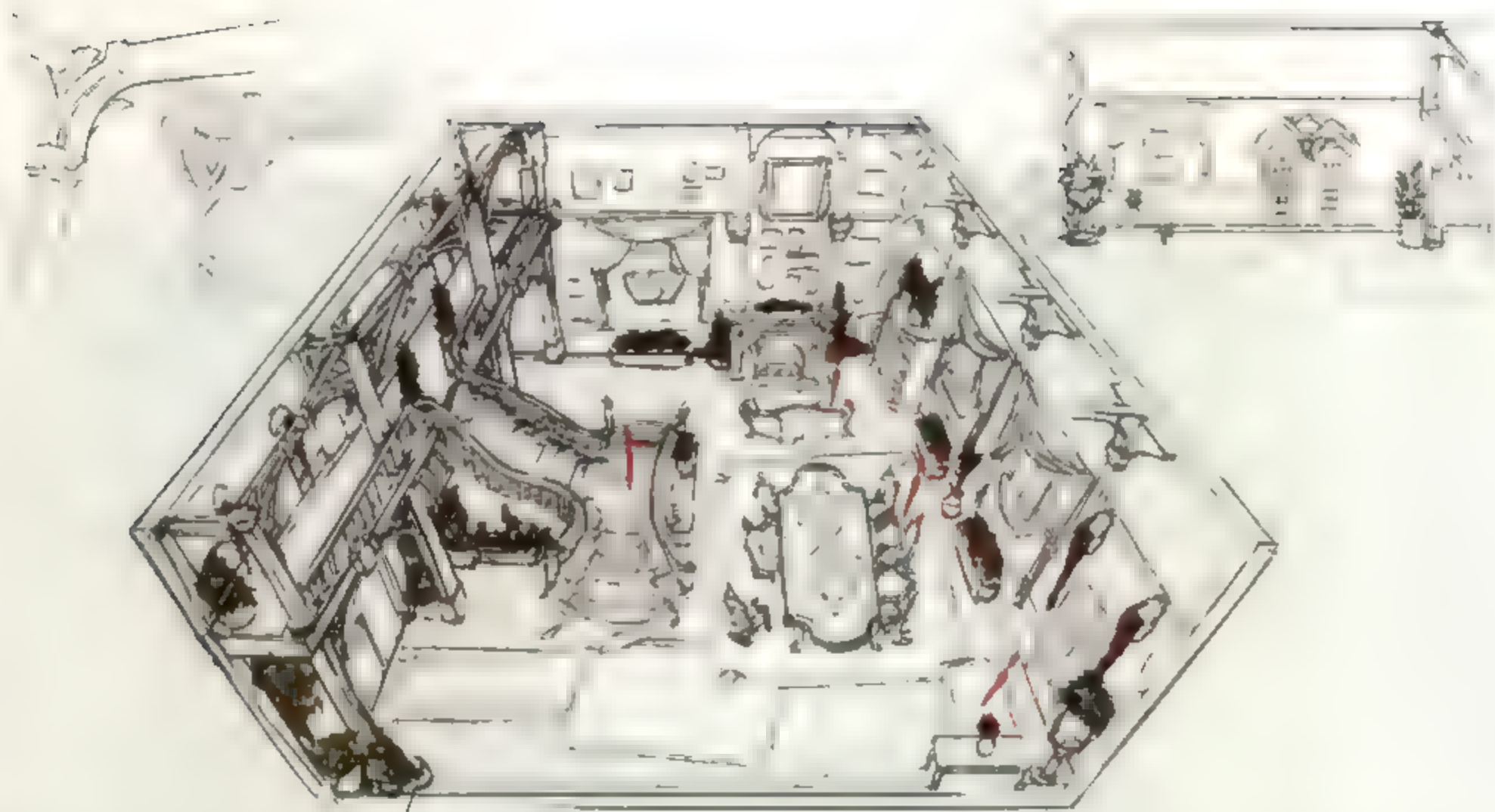
【リードマップアーティスト　梶原優子】

◆地霊の聖堂

ミハグサール

◆ニズ

Message

いつ訪れても秋のようなミハグサール。アウメドラの居城には、残念ながら行くことはできませんが、デザインや設定としては、ある意味、今作でいちばんファンタジックな街かもしれません。ただ、ここで起きたことも相まって、なんとなく物悲しく感じます

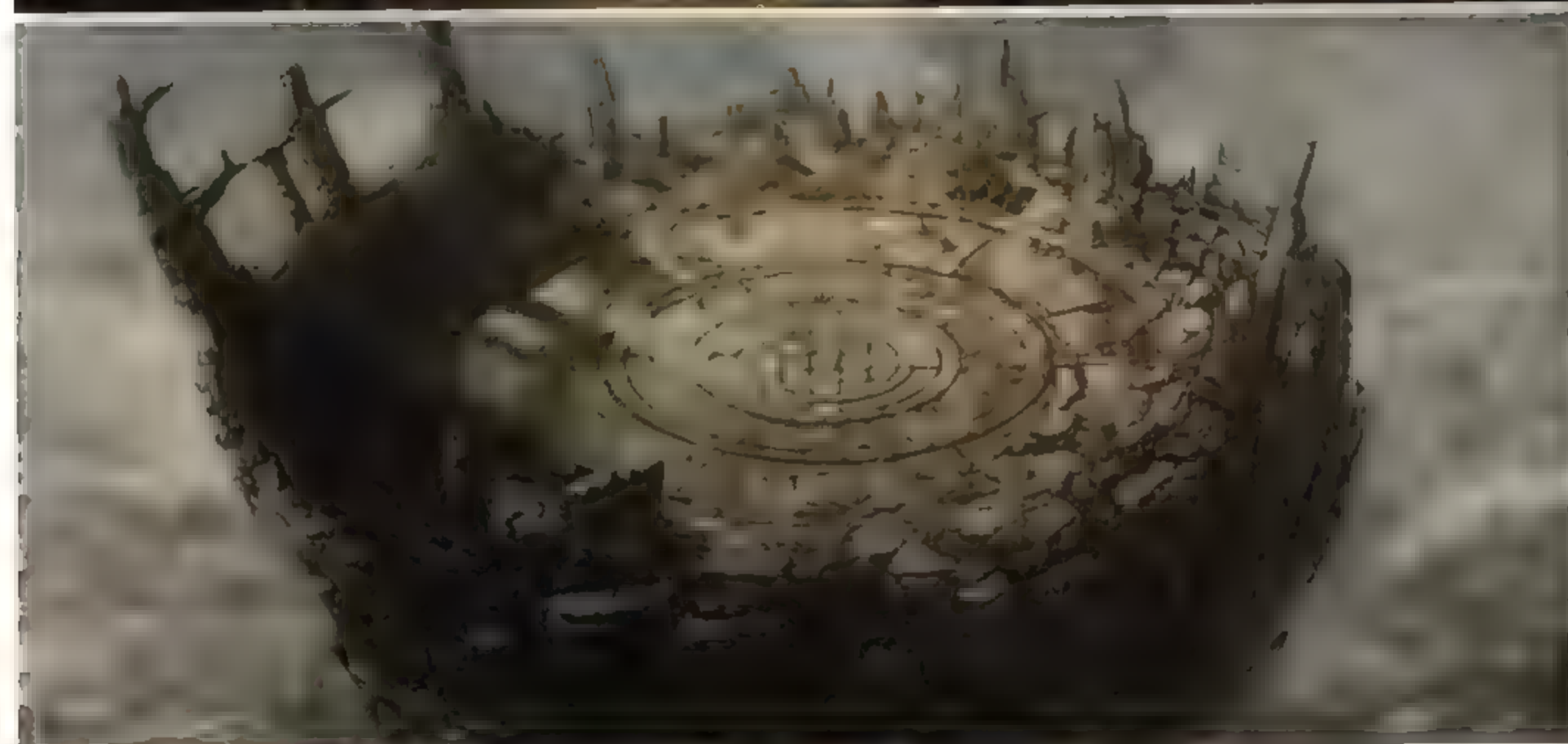
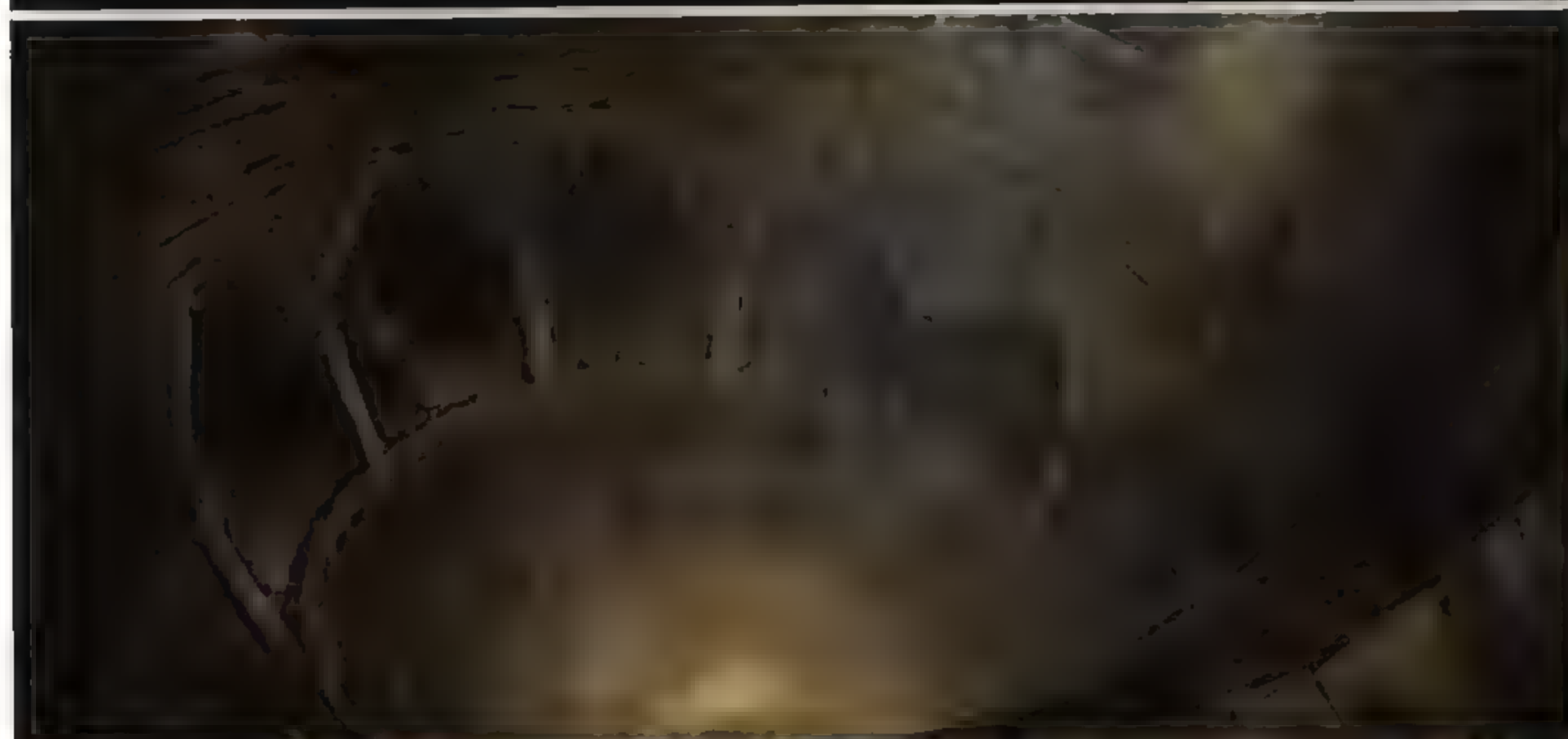
【リードマップアーティスト　梶原優子】

◆風霊の塔

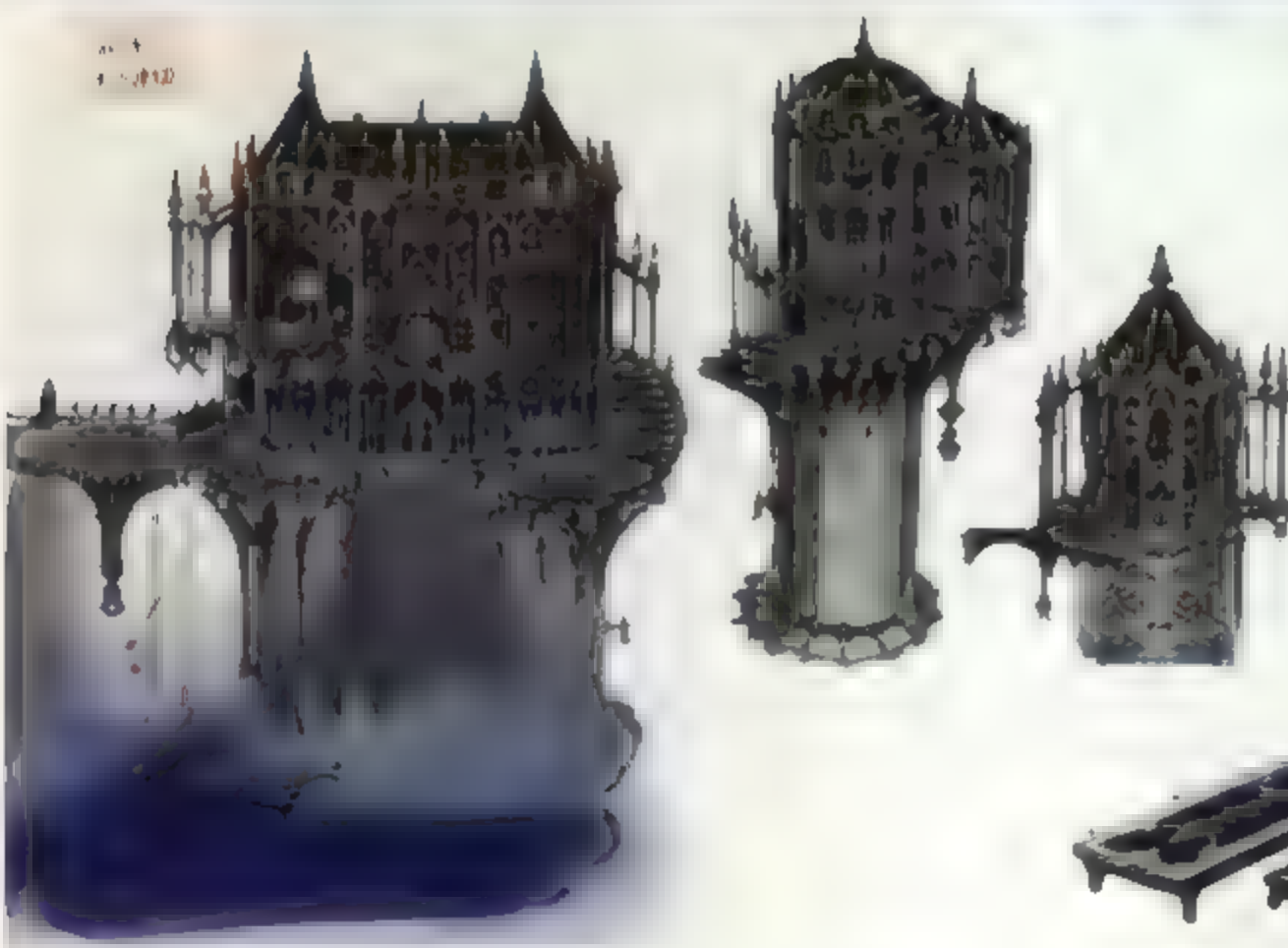
・Aパターン

・Bパターン

・Cパターン

外壁デザインイメージ画

ドアデザインイメージ画

ガナスハロス

◆ペレギオン

Message

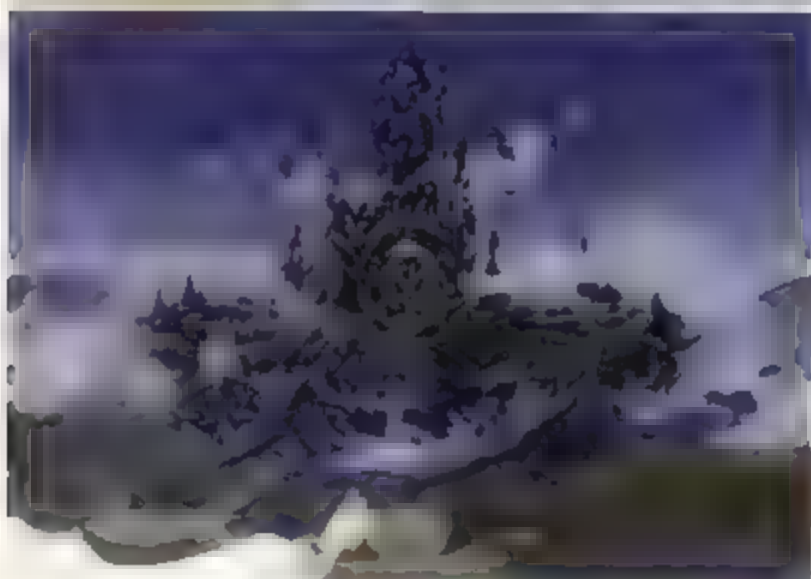
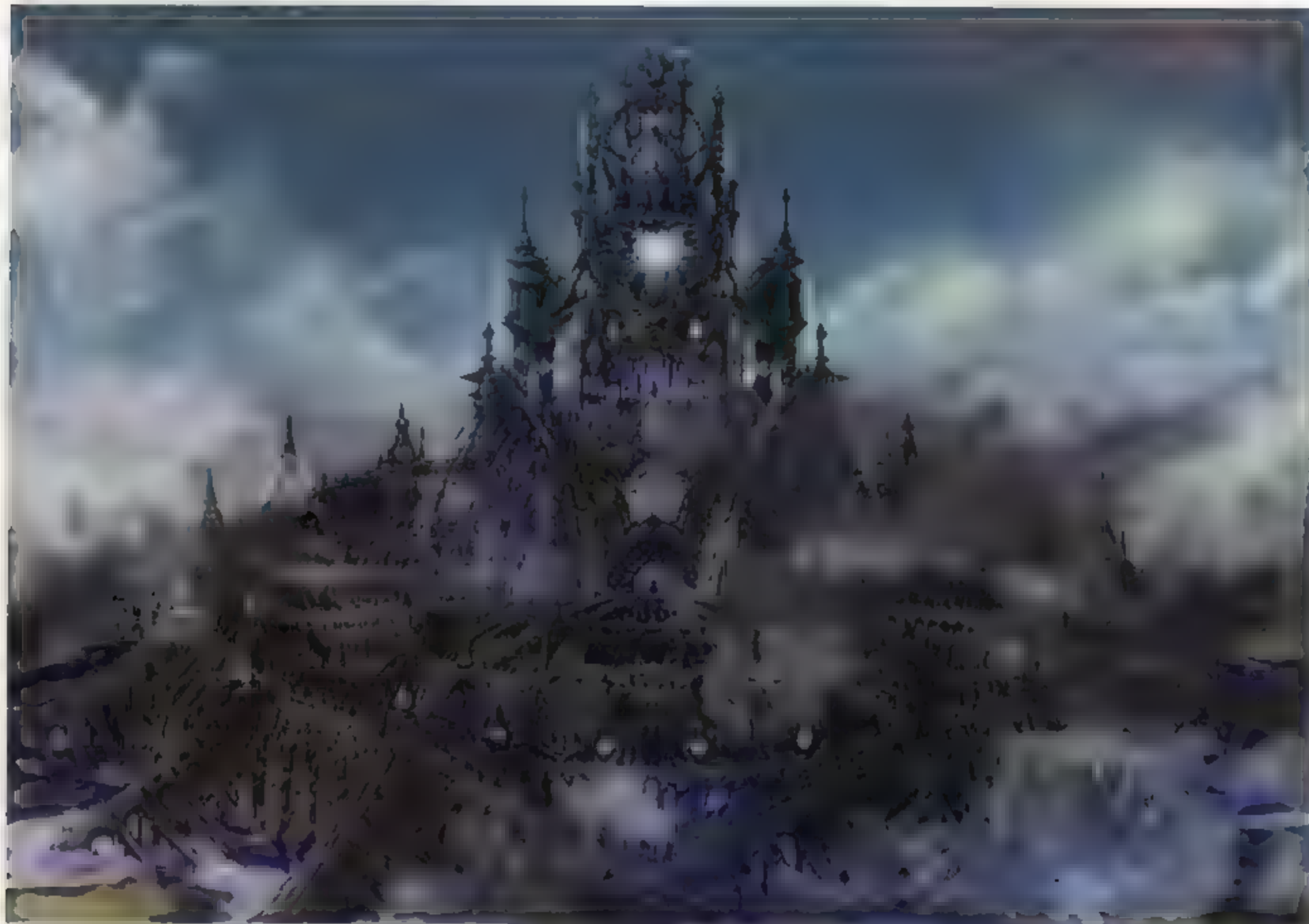
心をなくしてしまった人々の街という設定に反して、都市を構成する建物や構造物は、ヴォルラーンの威厳と力強さをイメージしたデザインにしていただきました。荘厳で華麗ですが、どこか冷たく、人を寄せ付けないところは彼と共通している気がします。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

ペレギオン街の施設1

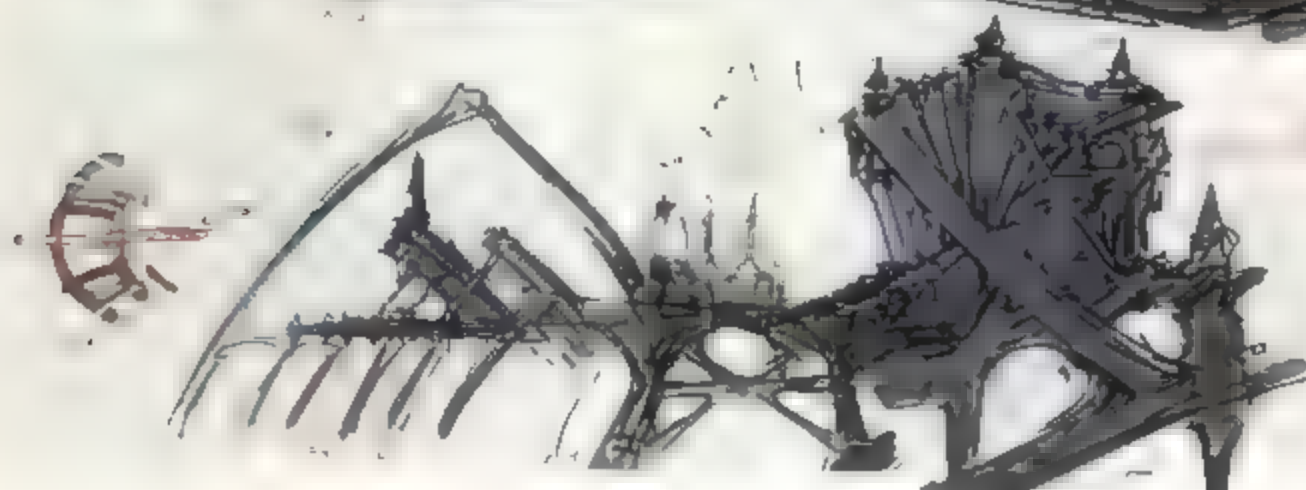
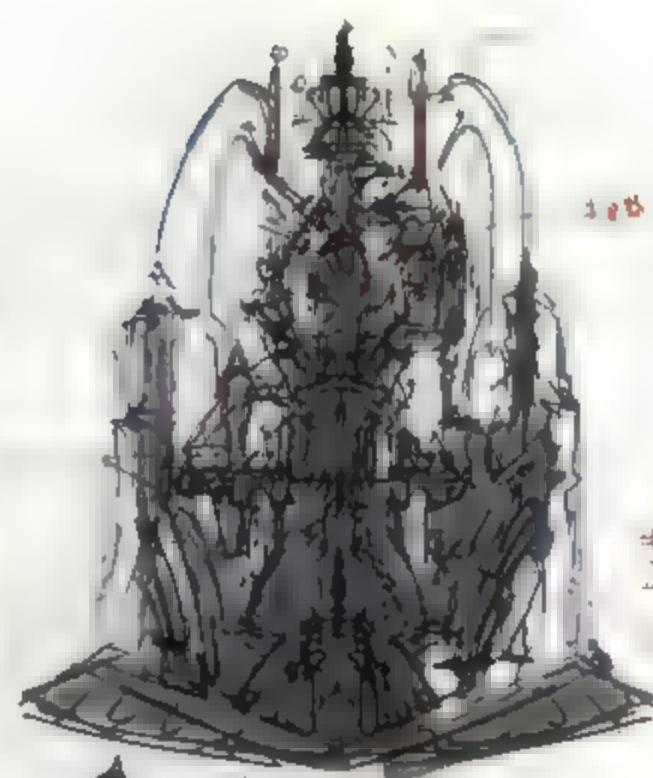
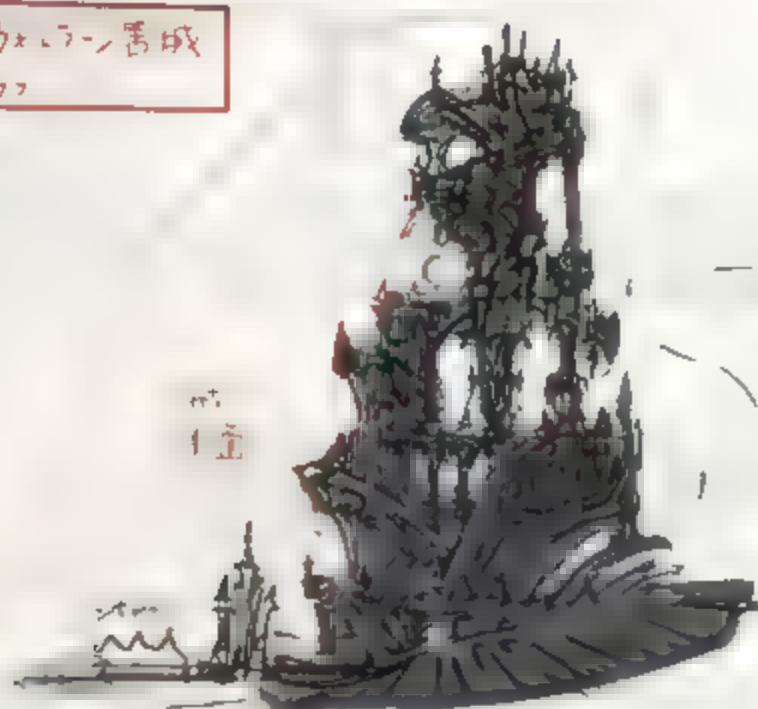
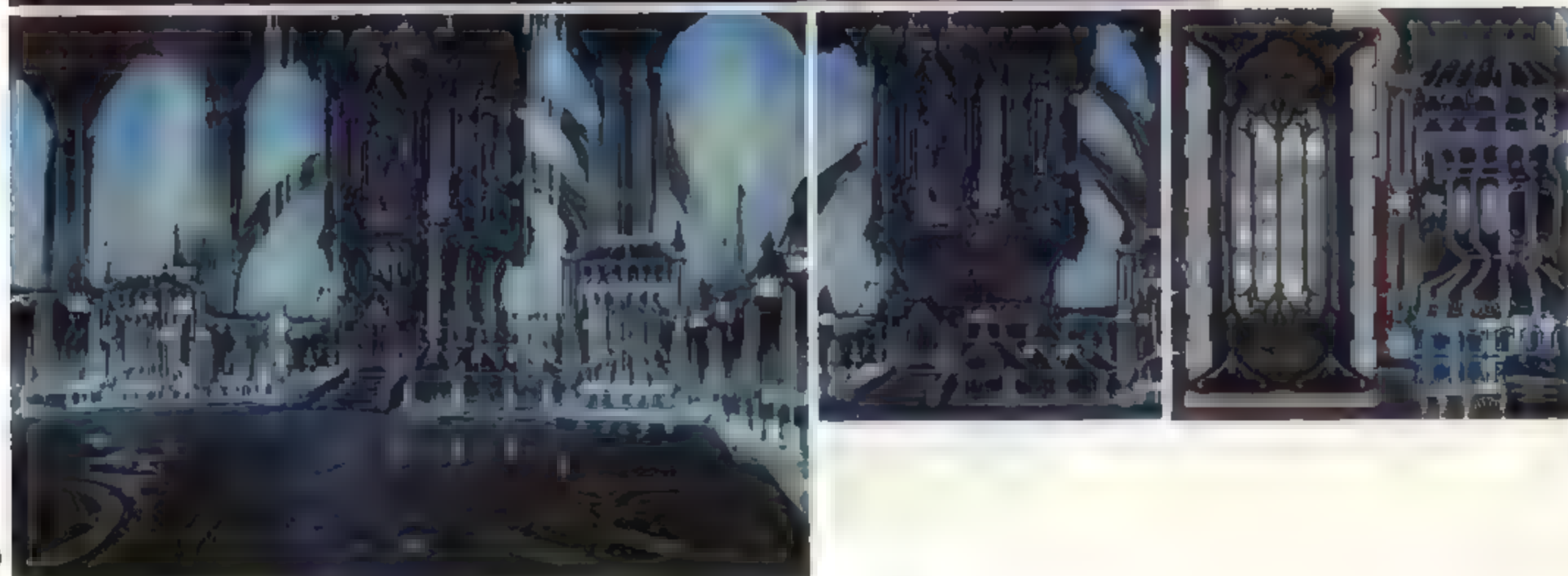
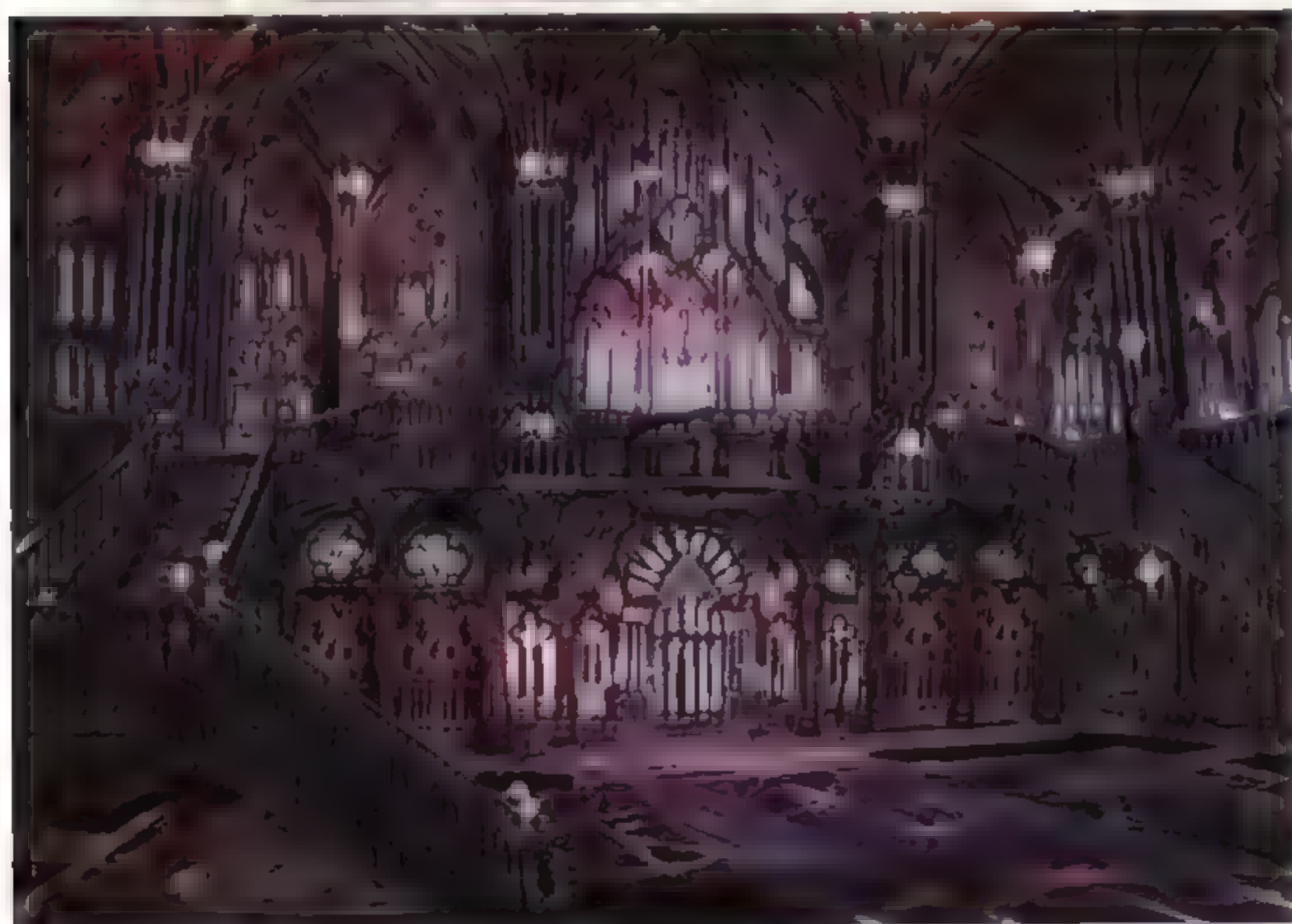
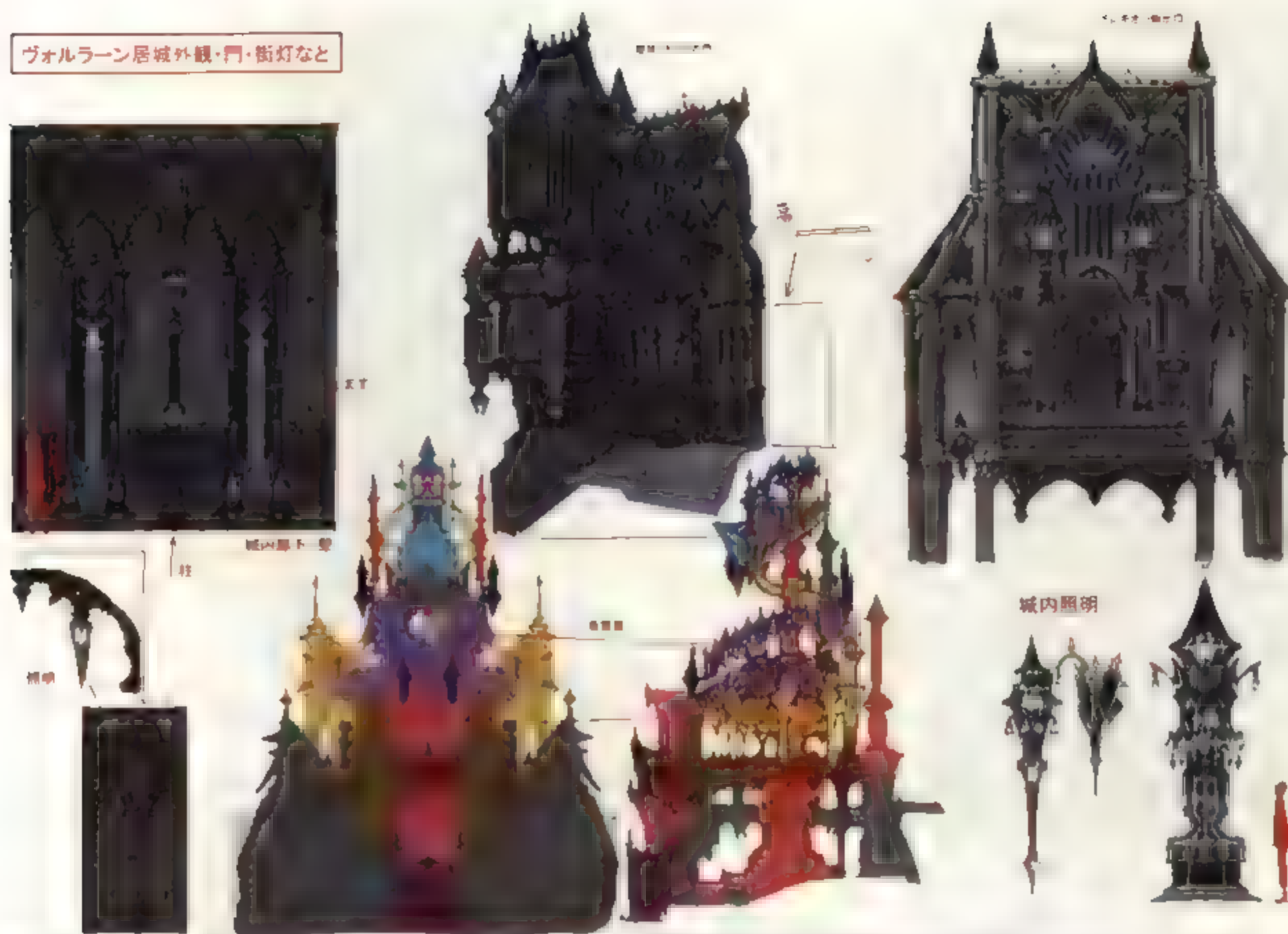
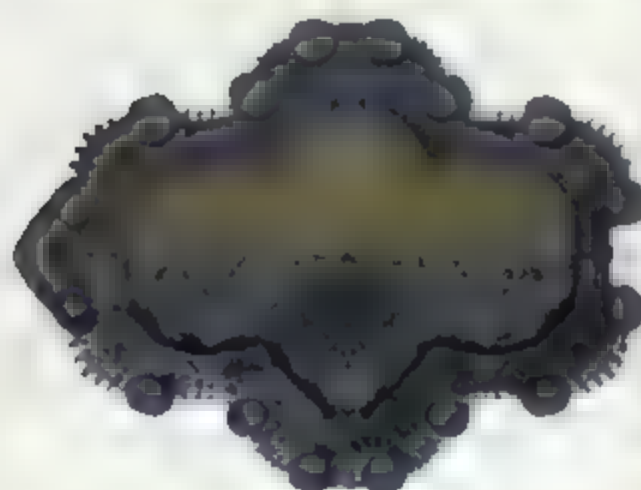
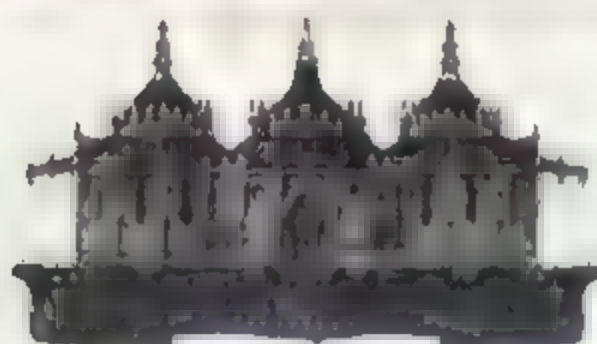
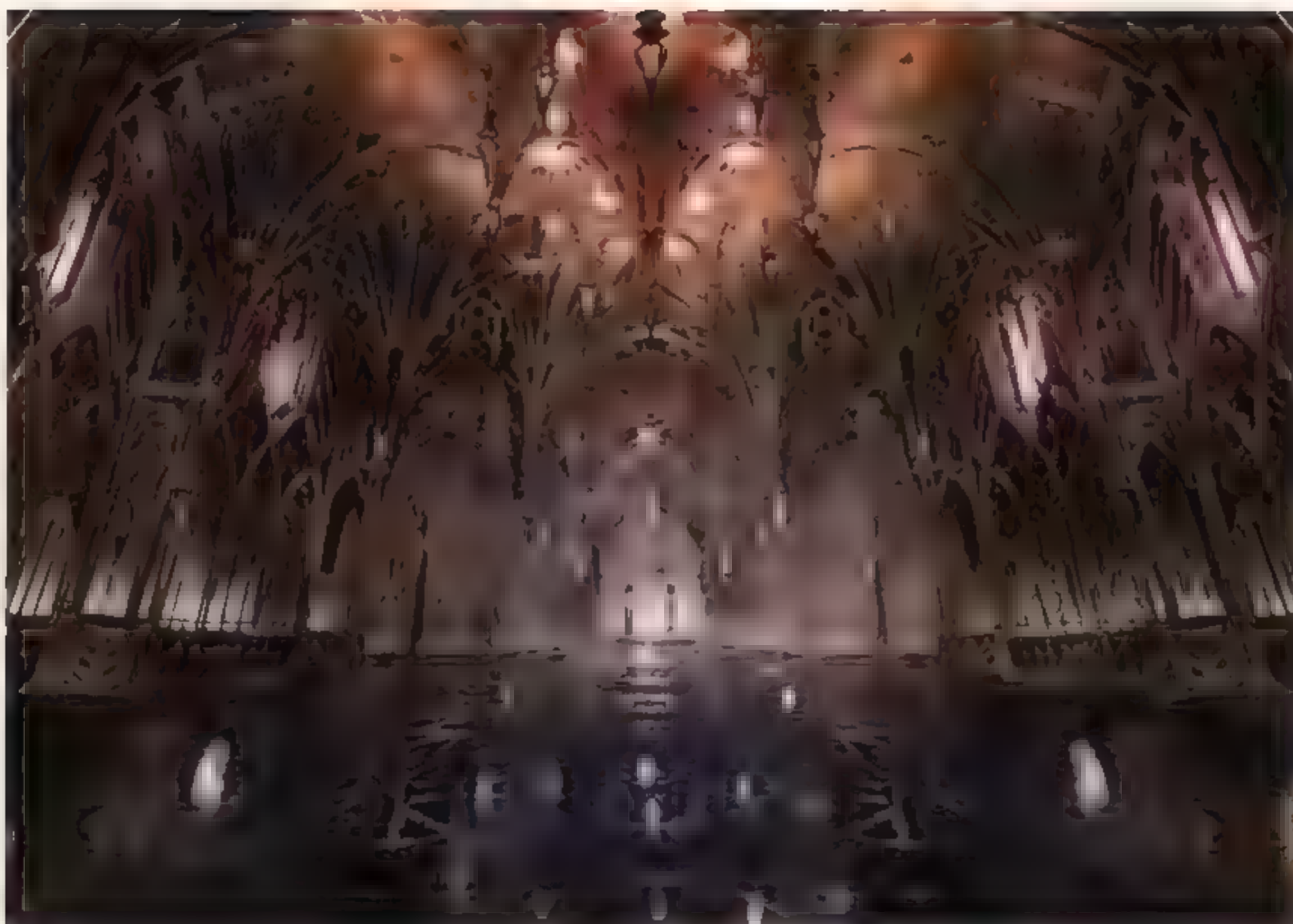
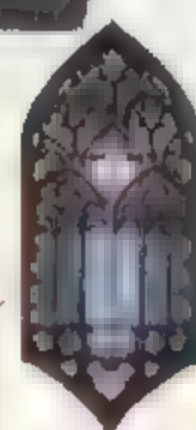
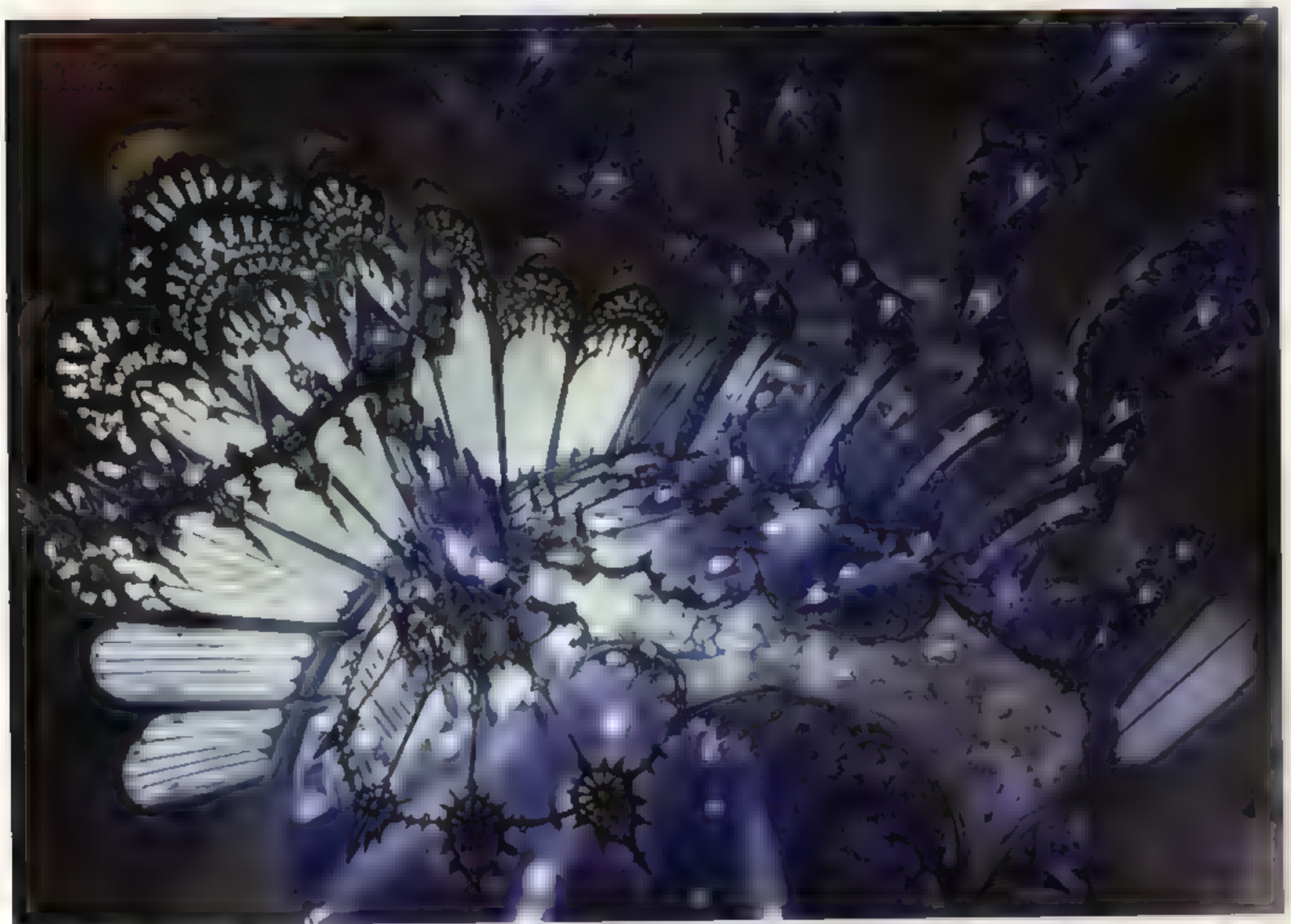
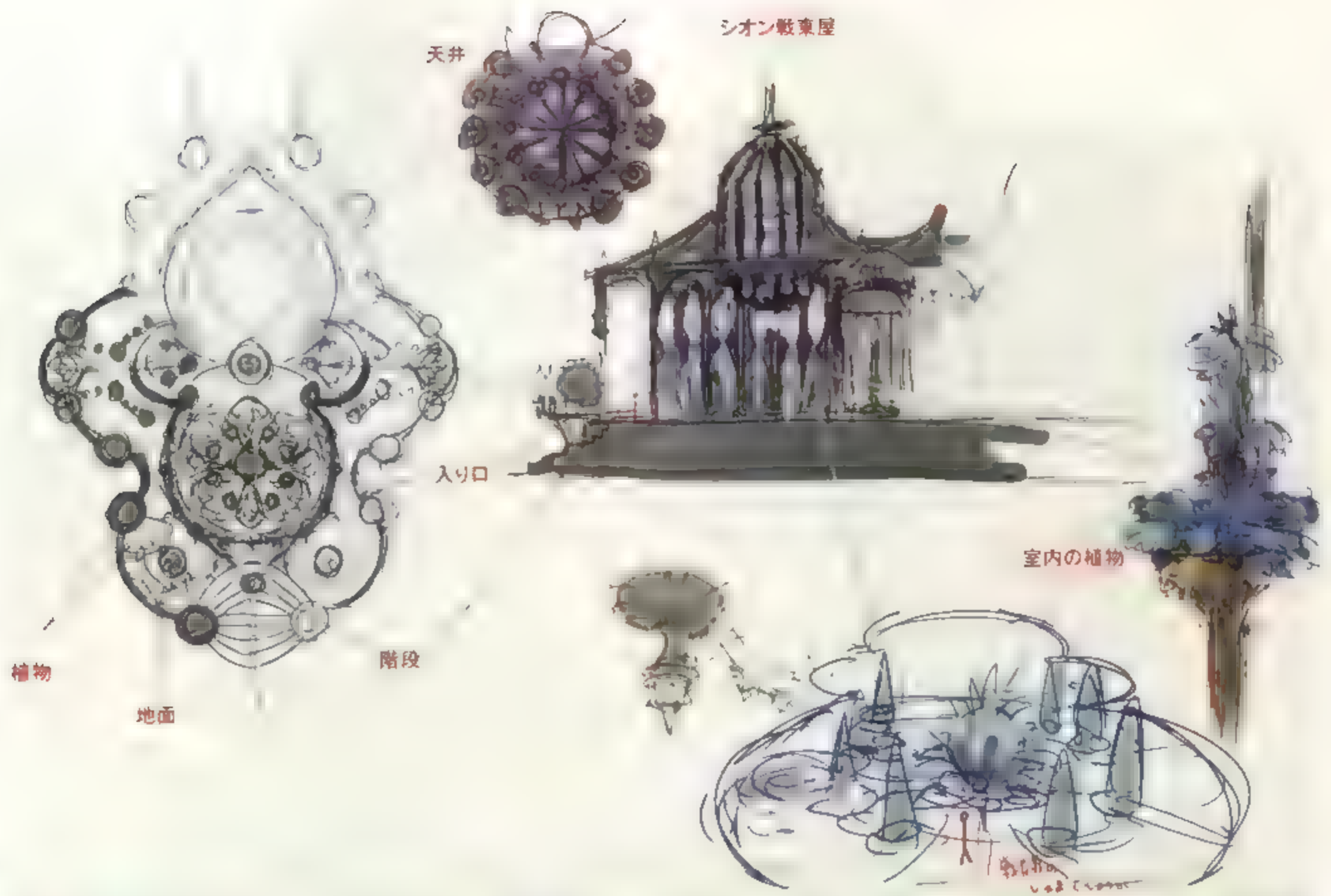
内側

外側

デル＝ヴァリス城

Message

「ヴォルラーンの趣味、ここに極まれり！」というお城です。いたるところに滝があって、マイナスイオンで癒されそうです。ただ、玉座はユニークすぎると思います。ぜんぜん、くつろげなそうです。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

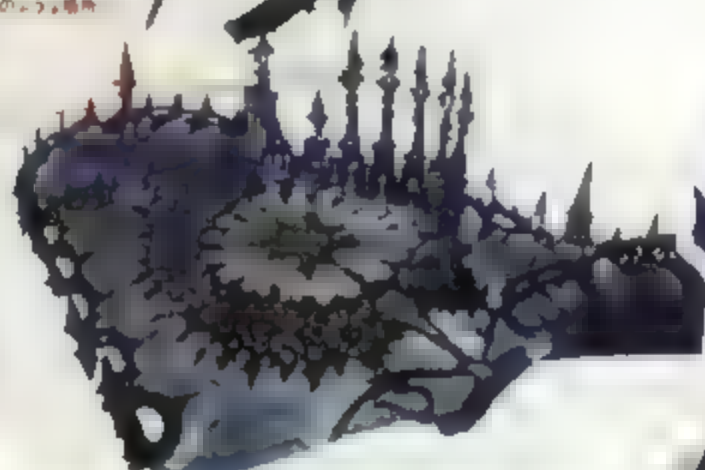
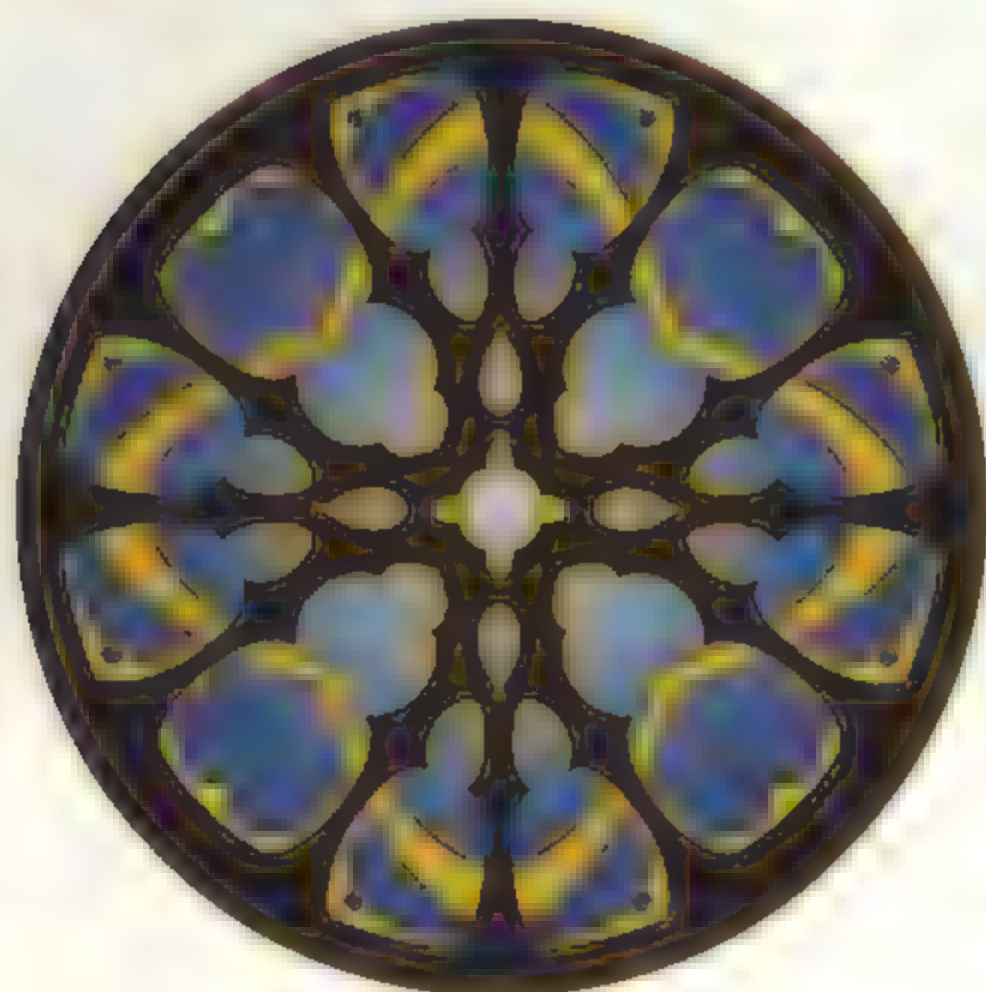
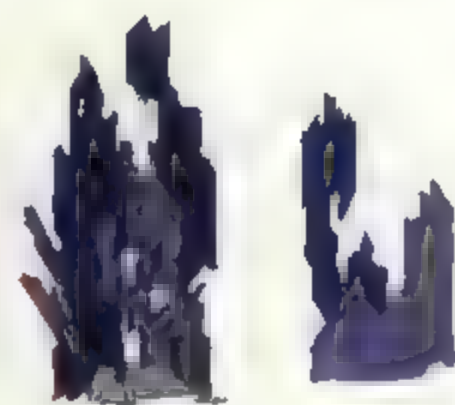
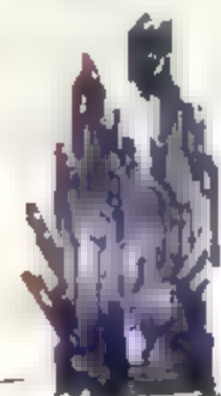
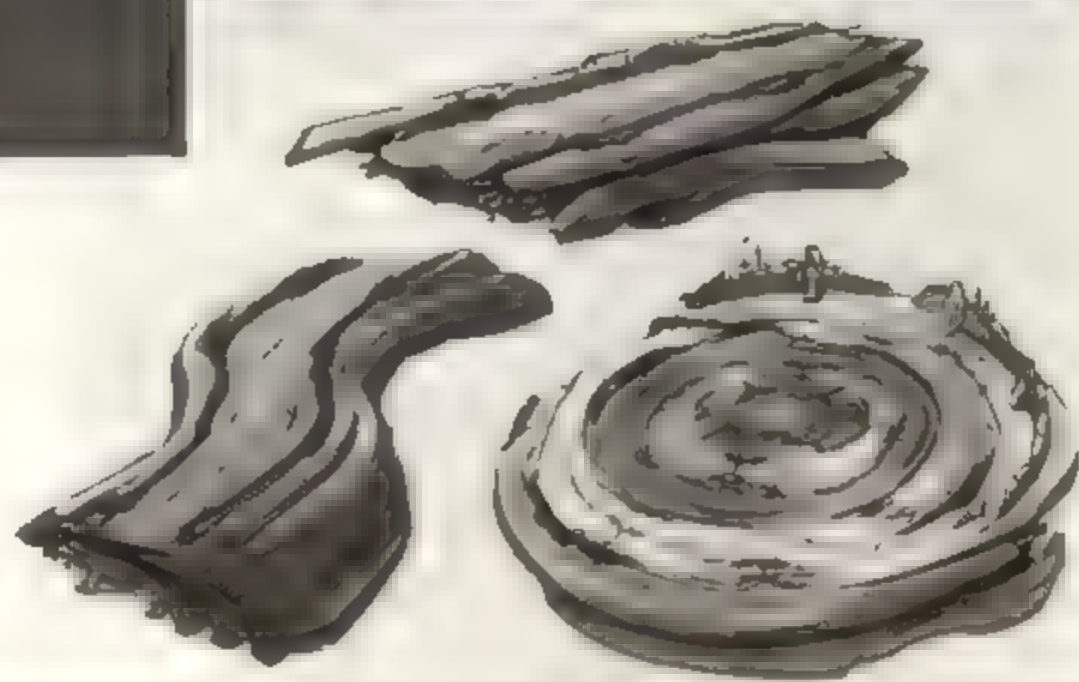
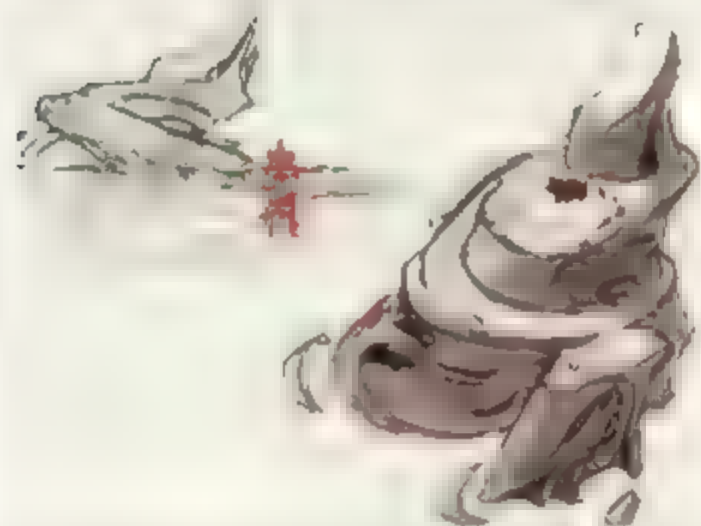
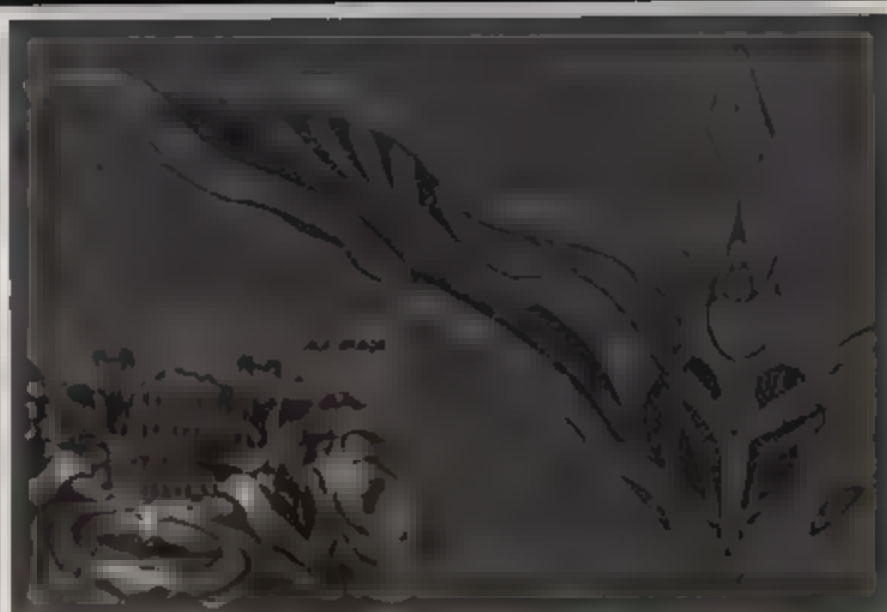
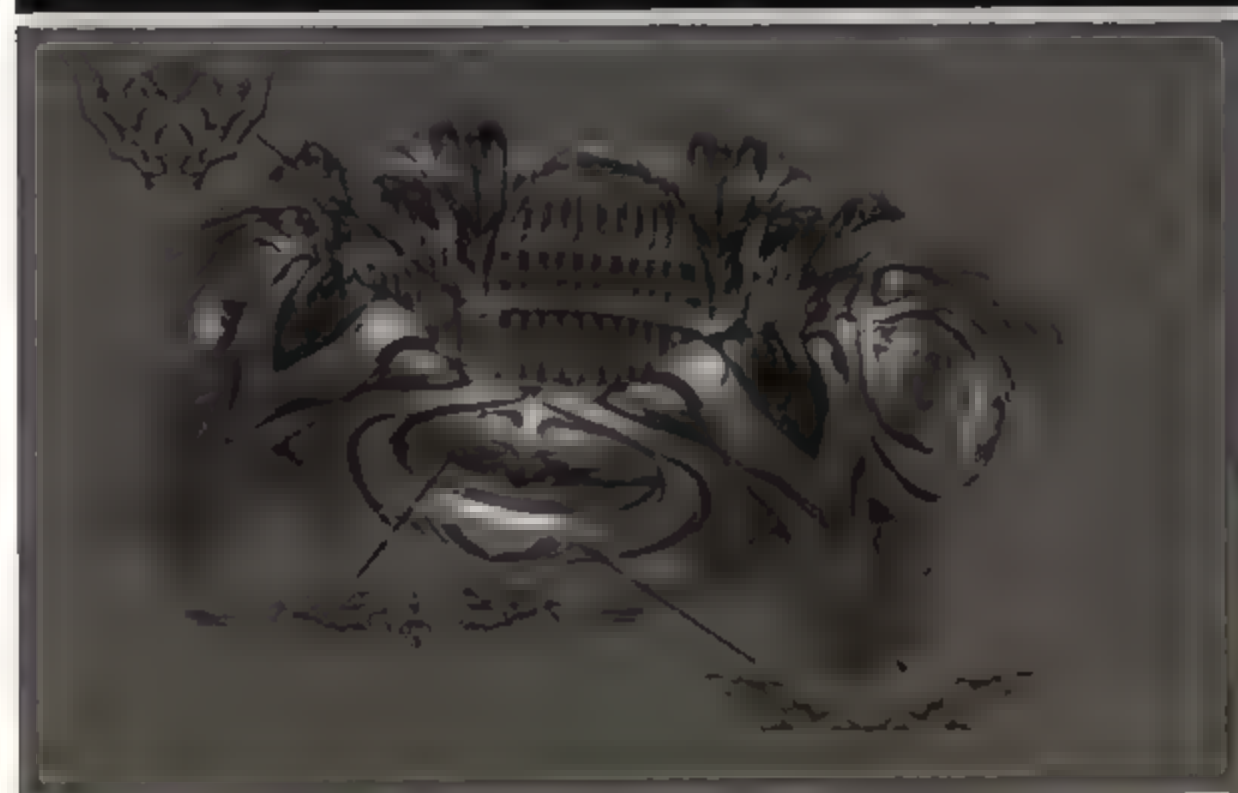
ヴォルラーン居城外観・門・街灯など
城内照明

側面入り口内側
正面入り口内側
照明1
照明2
正面入り口外側

Tales of

天井
シオン戦東屋
入り口
室内の植物
植物
地面
階段

Tales of

ヴォルラ ンの居城
テラス
テーブル
入り口
入り口の扉
玉座と照明
Tales of

レナ

◆ゲラム＝ヘルガラヒ

Message

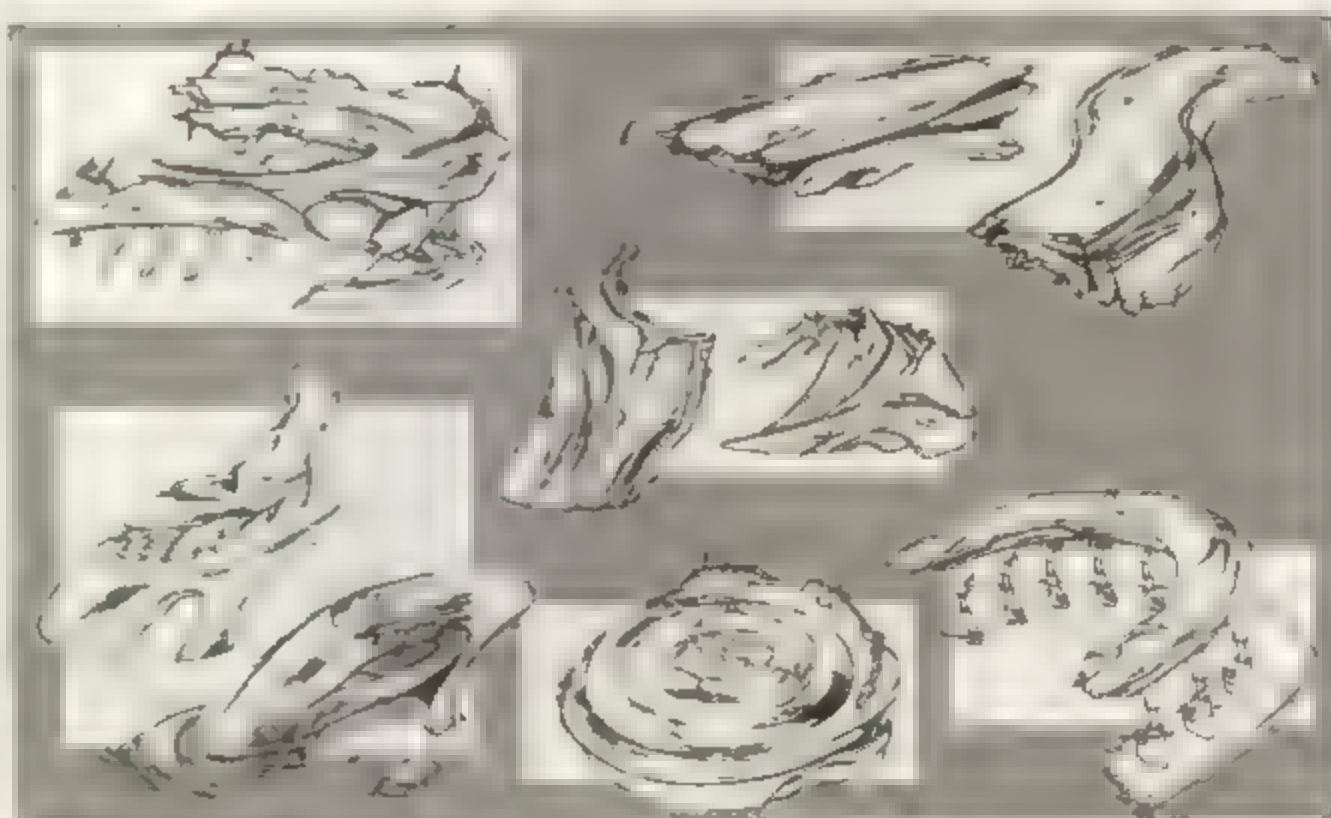
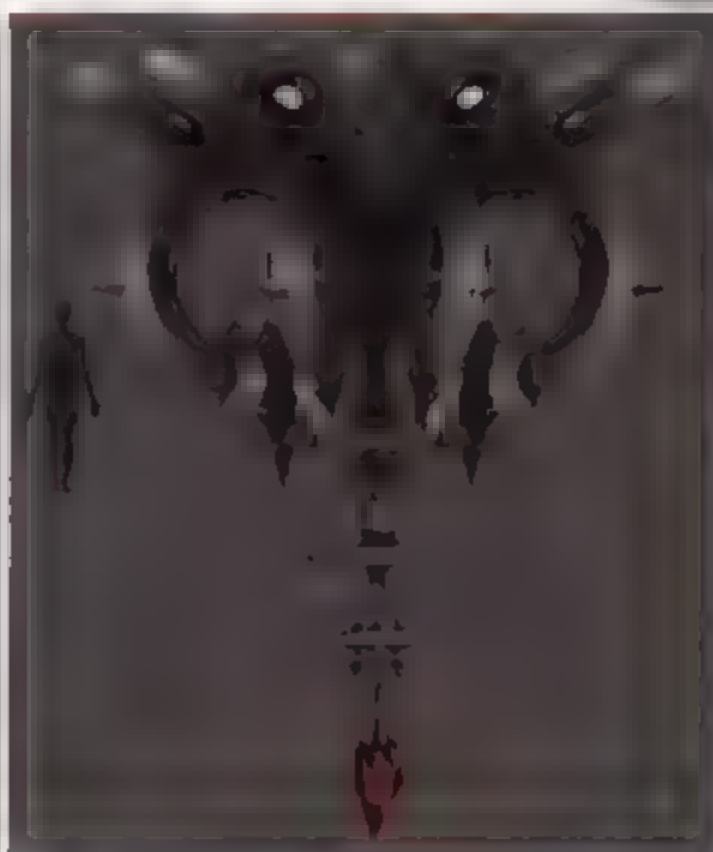
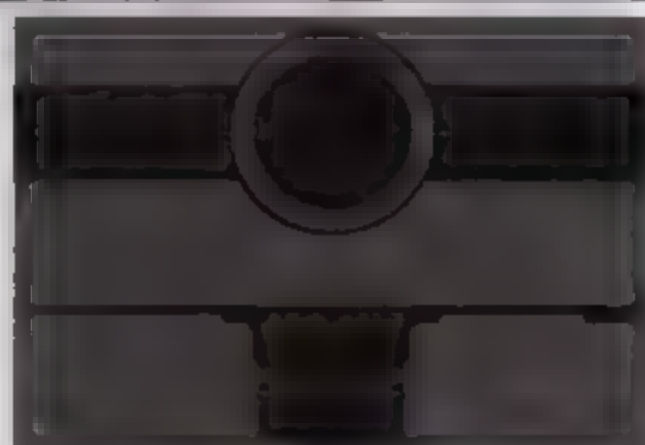
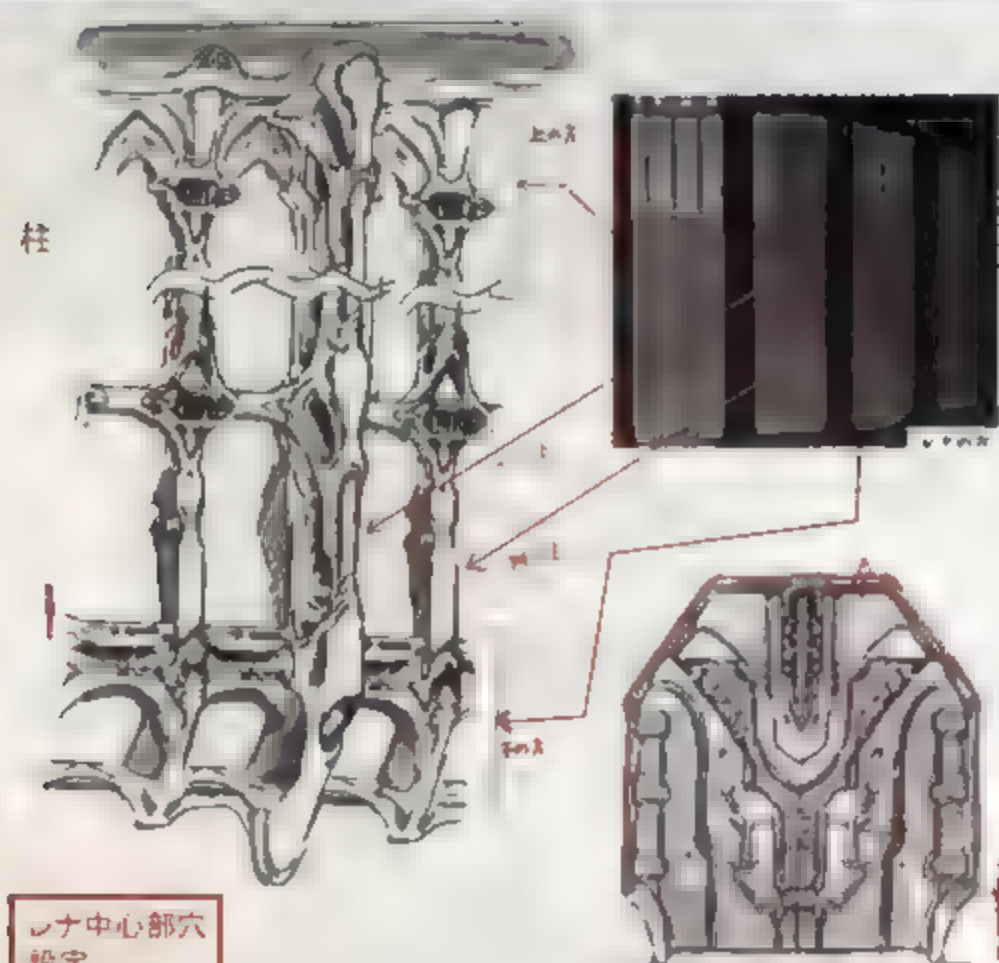
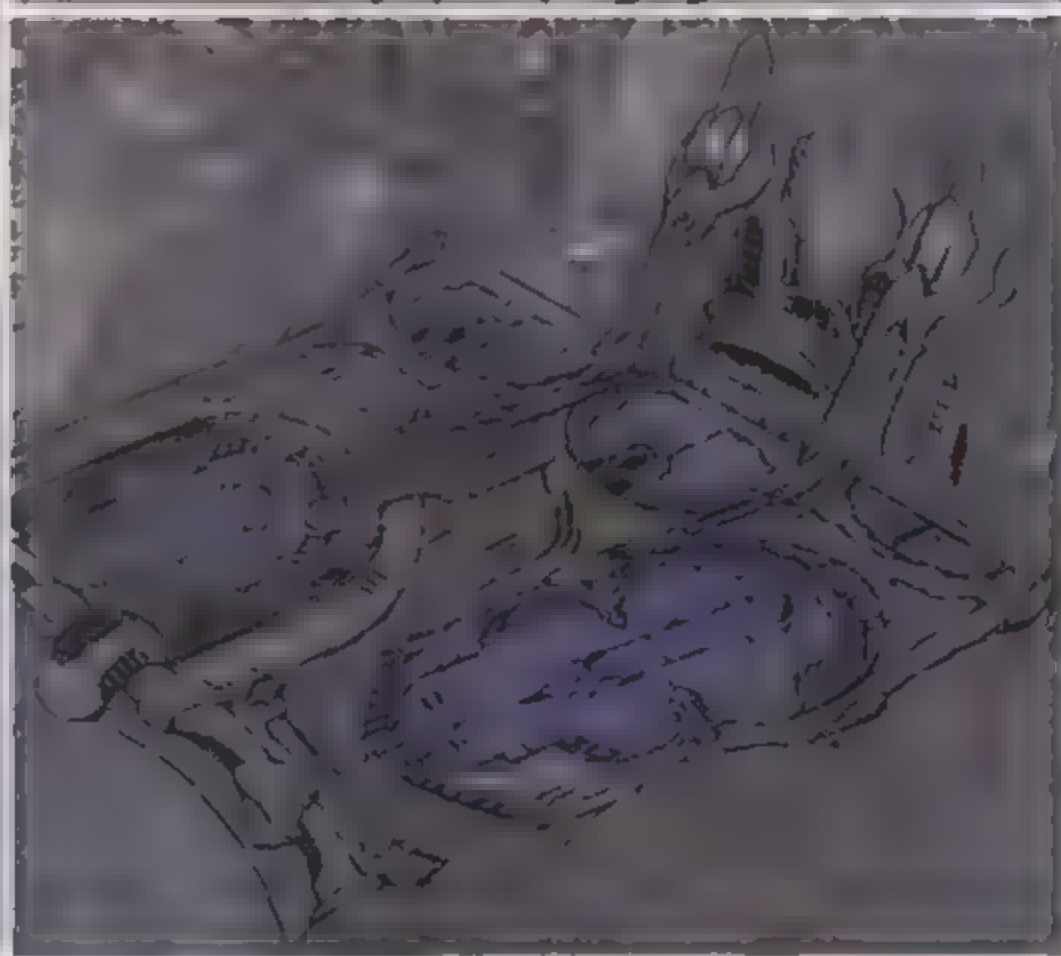
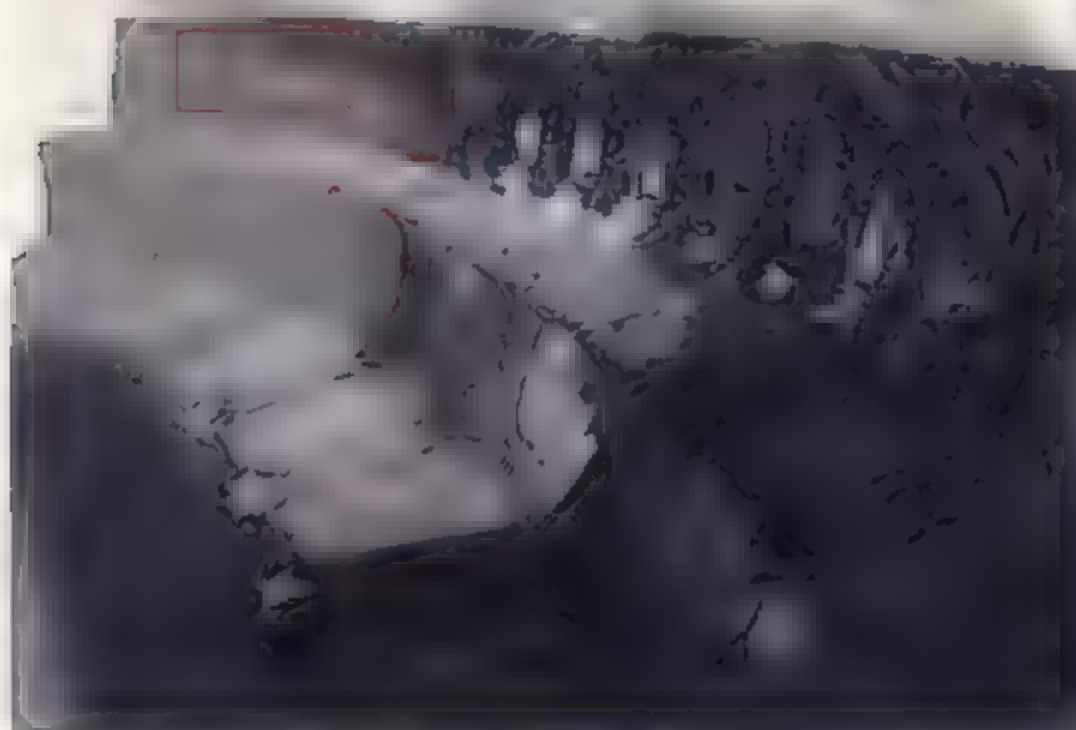
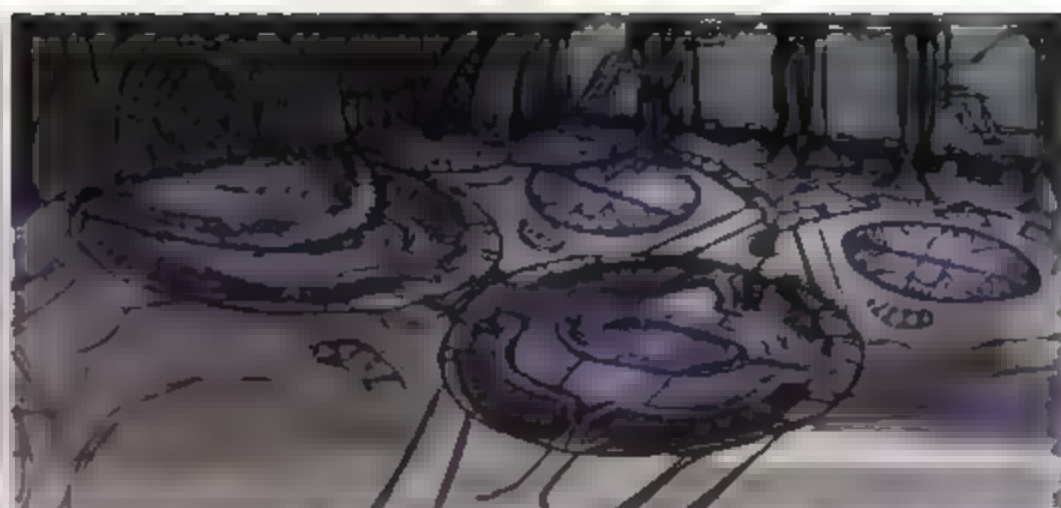
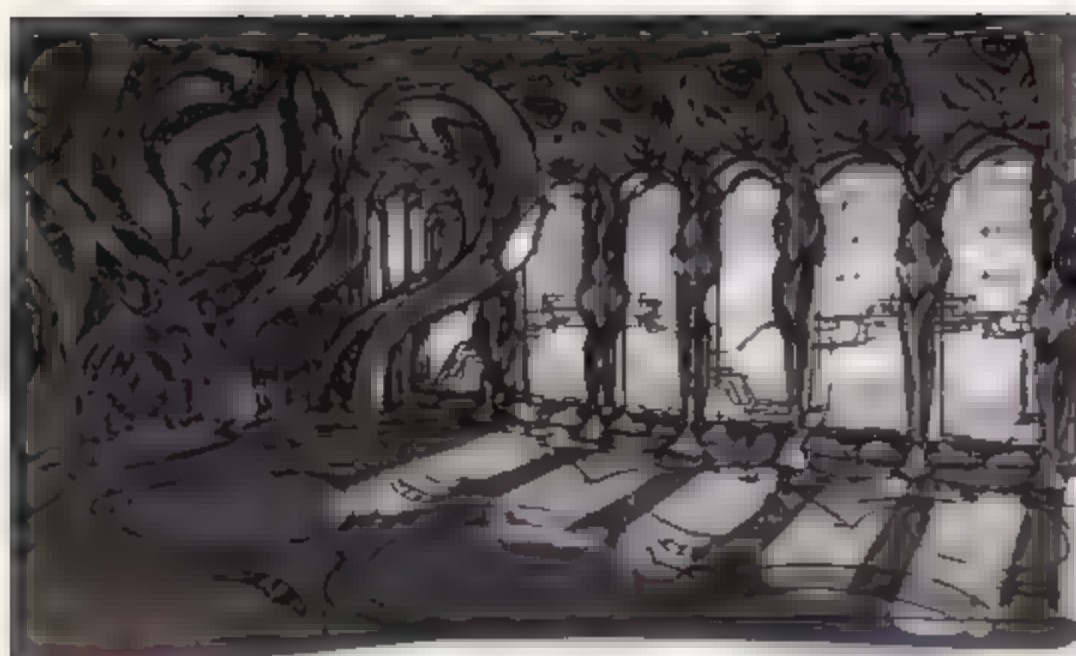
もうひとつの惑星なので、いろいろと思い切ってデザインをしていただきました。ダナ人を基準に考えるとサイズが大きすぎるかもしれませんが、「ヘルガイムキルなら、こう生活しているのかな」と想像しながらデザインしていただきました。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

柱

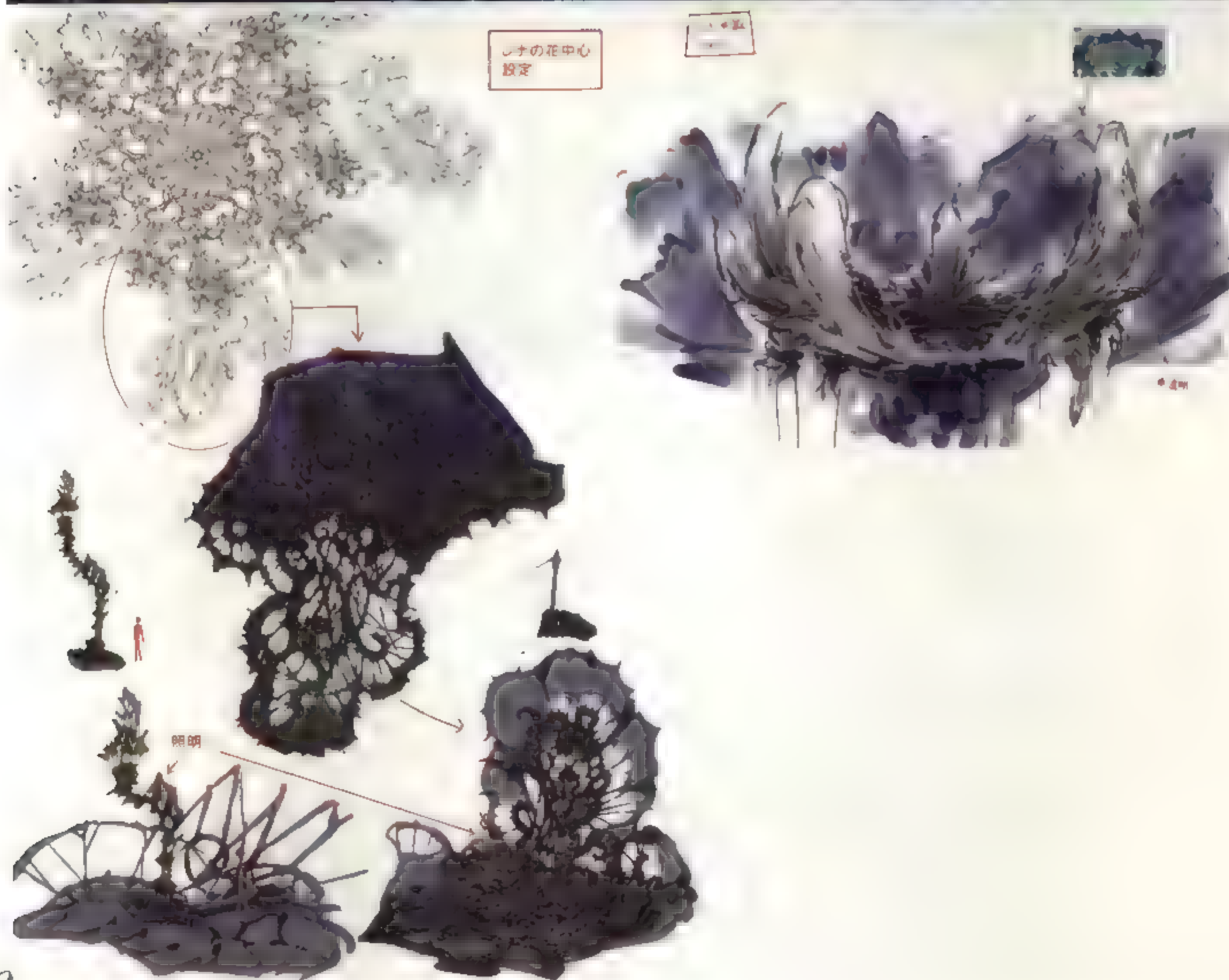
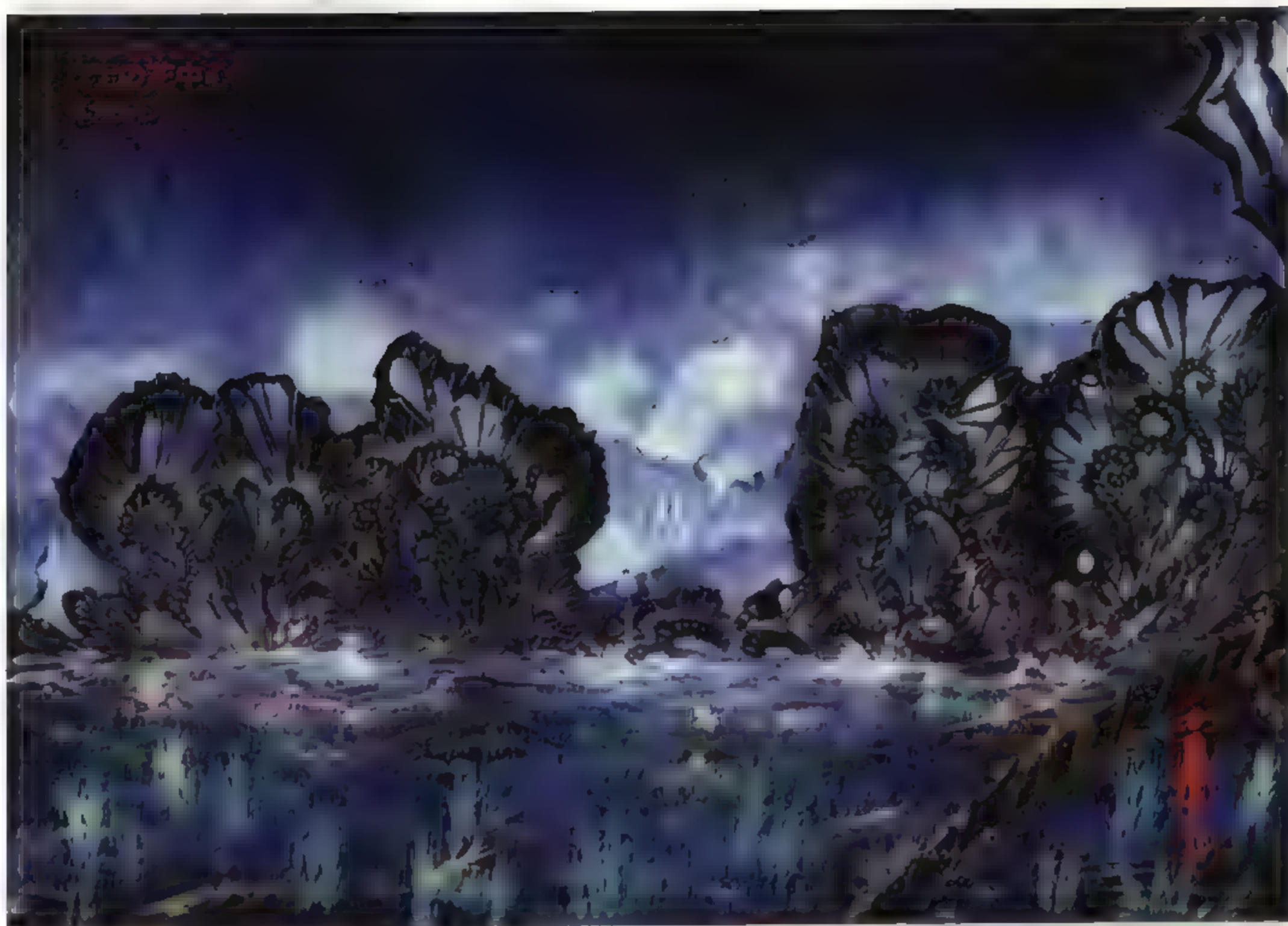
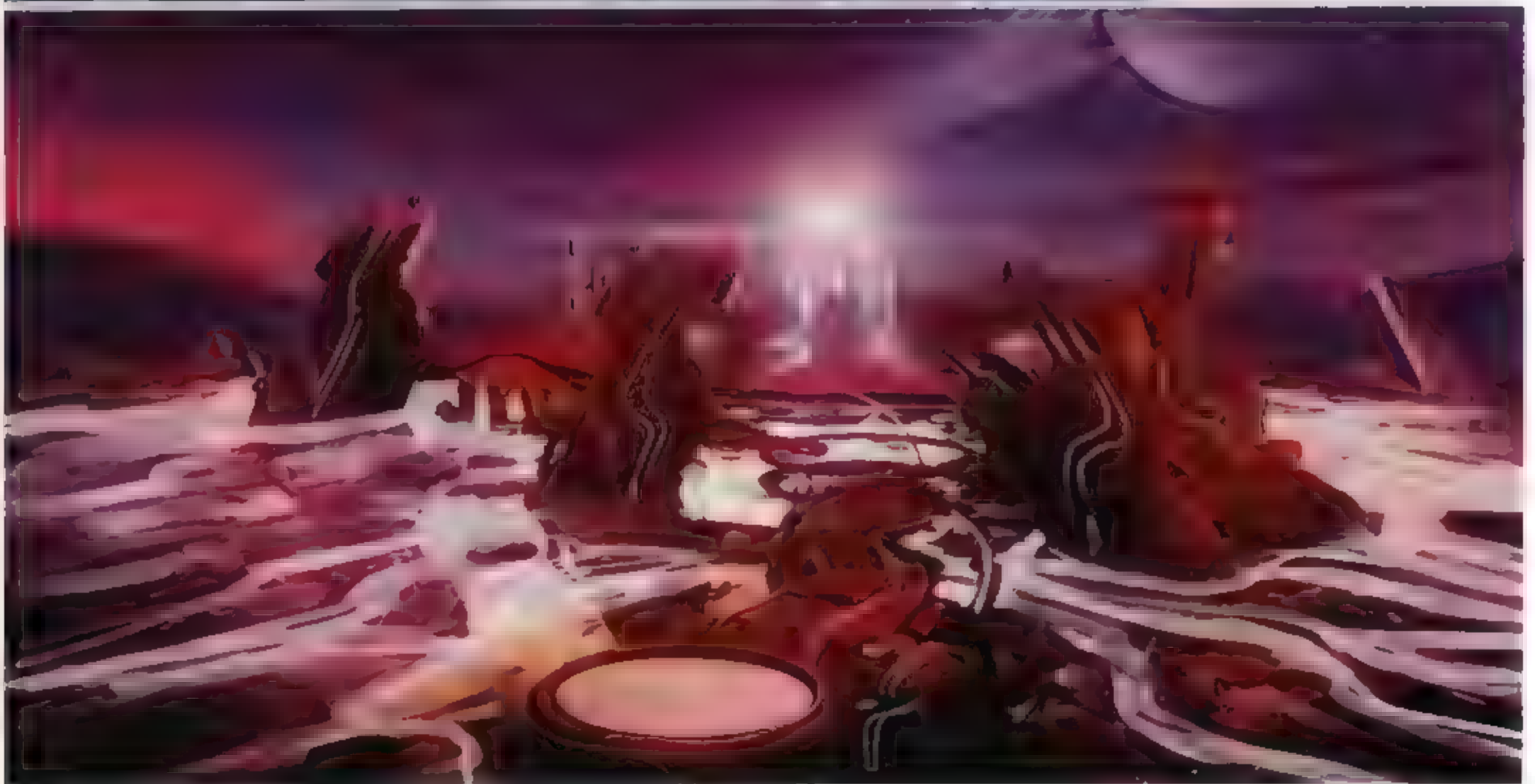
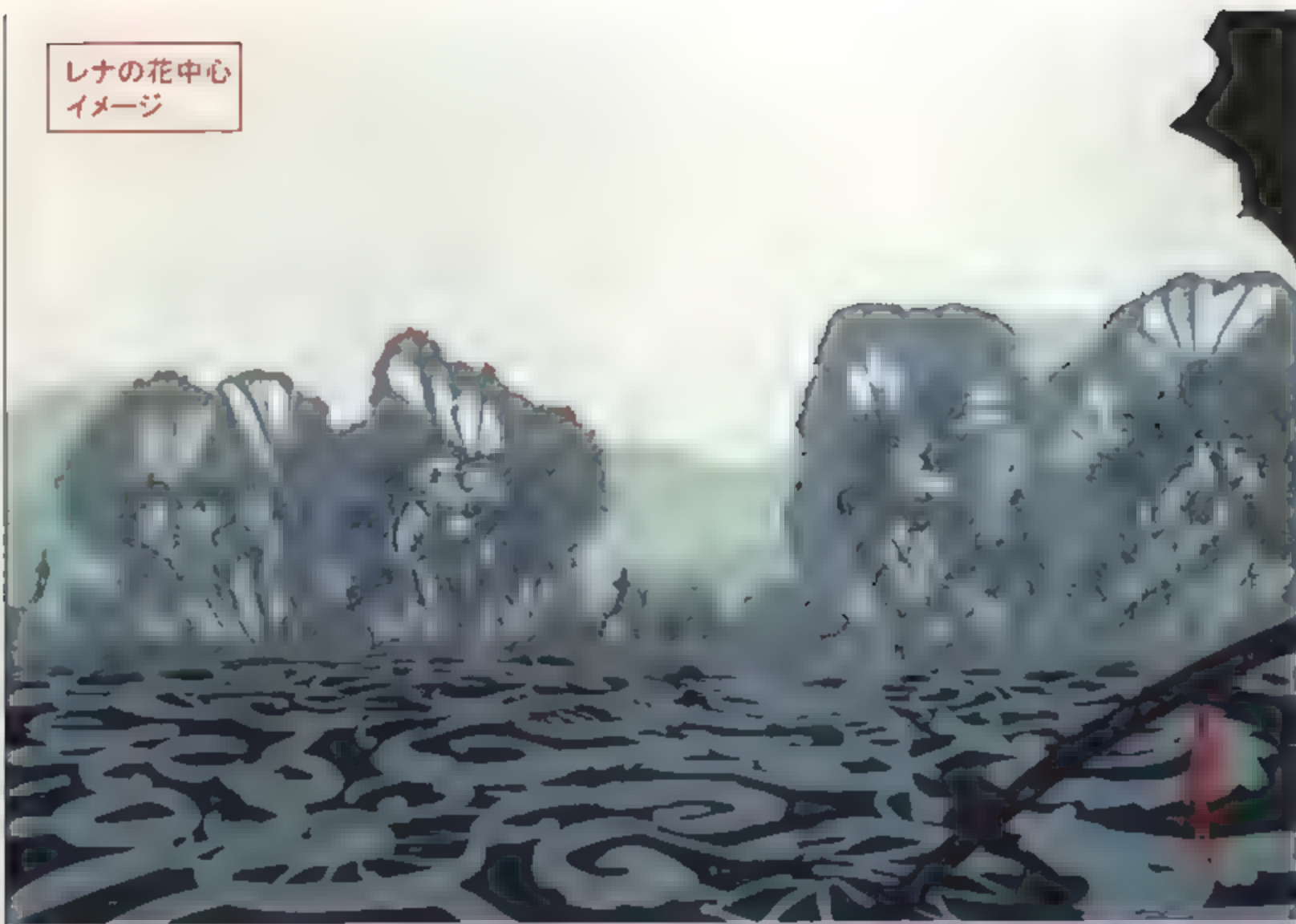
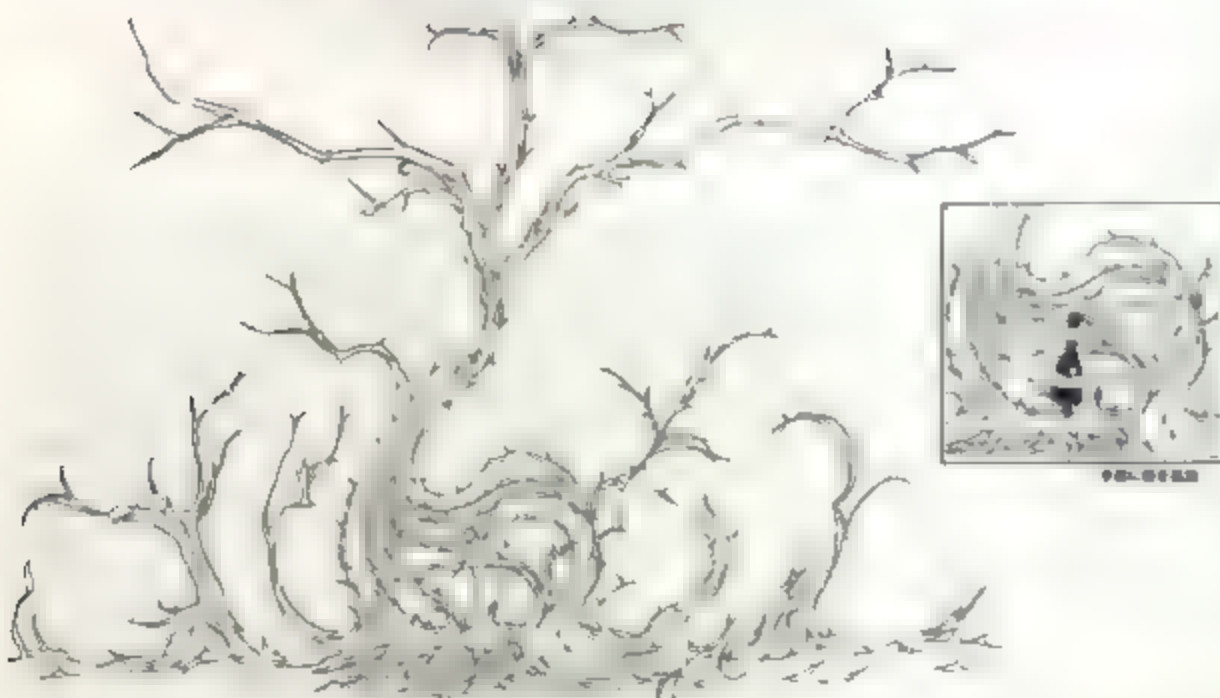
レナ中心部穴
設定

扉1

扉2

◆テアフォル＝ヘルガラヒ

レナの花中心
イメージ

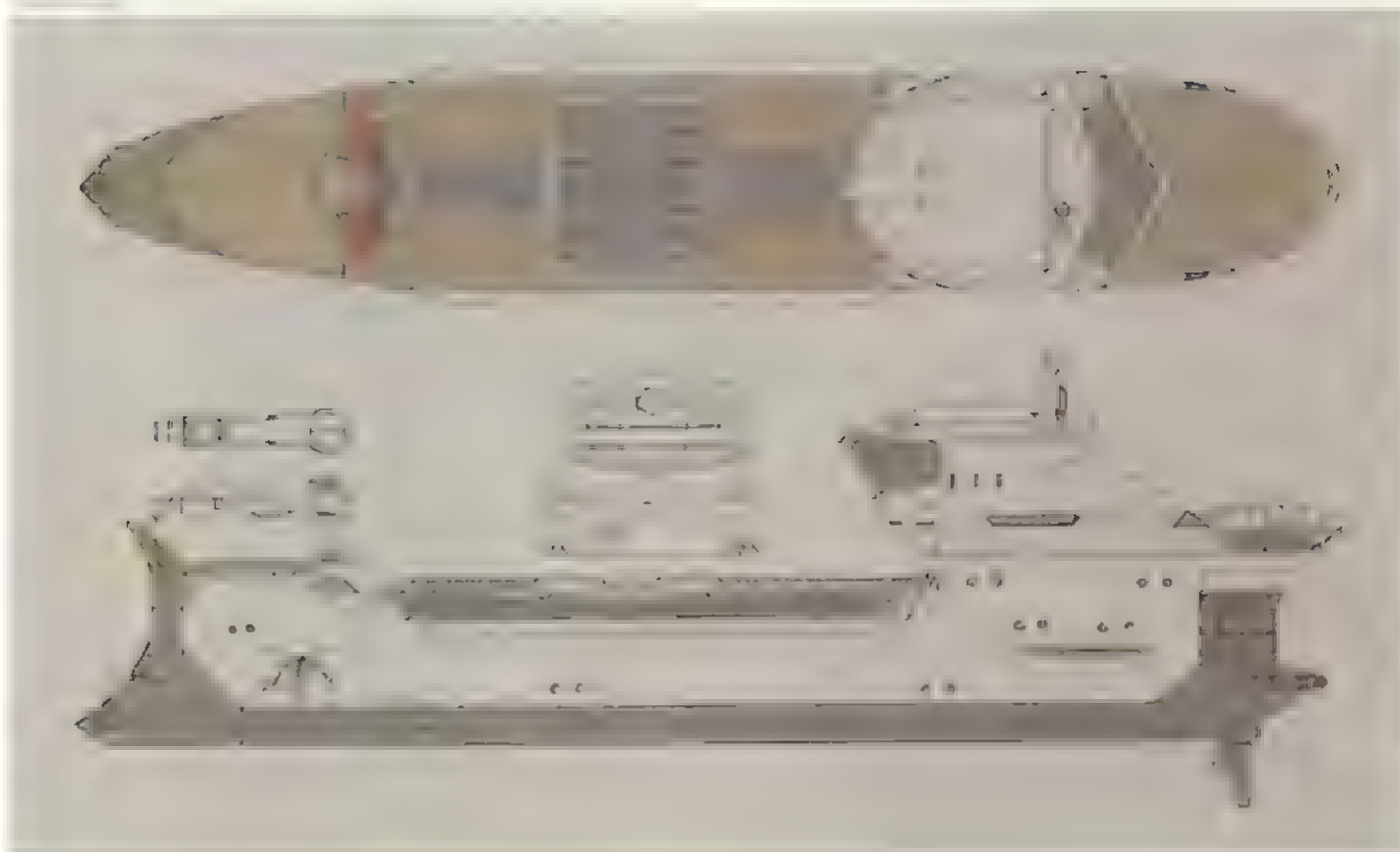
最終戦シオンを取り込む前　樹木（？）

ヴォルラーン戦闘ラストのシオンを取り囲む前

アニメでここから大きくなり花が咲きます

内側にシオンが取り込まれ手足の自由が奪われている

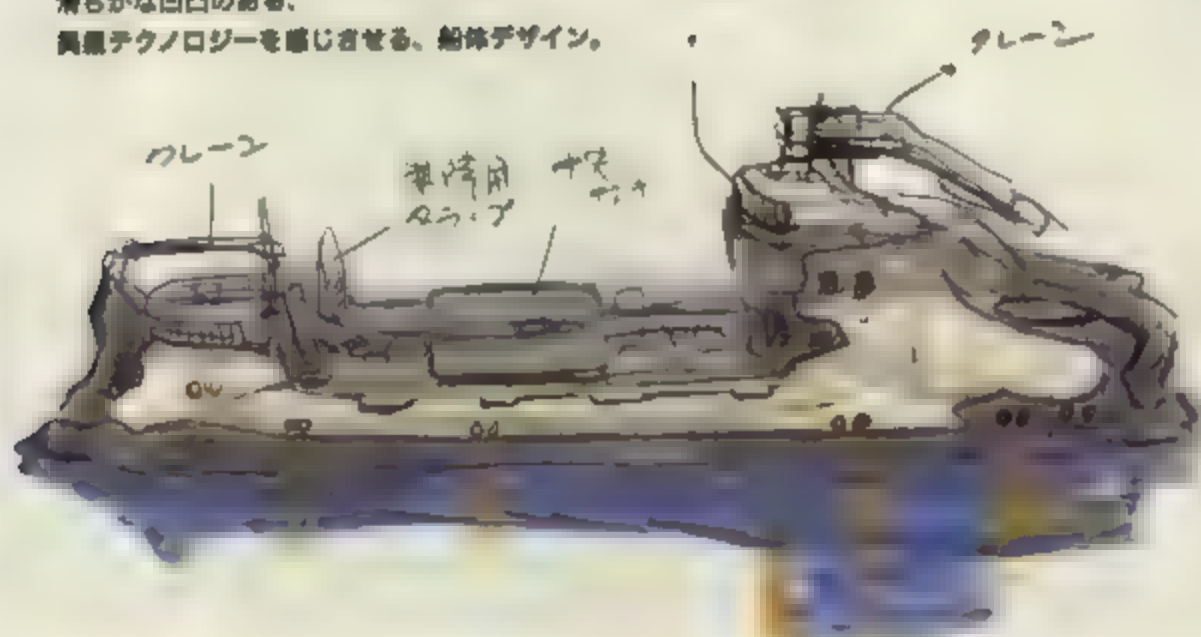
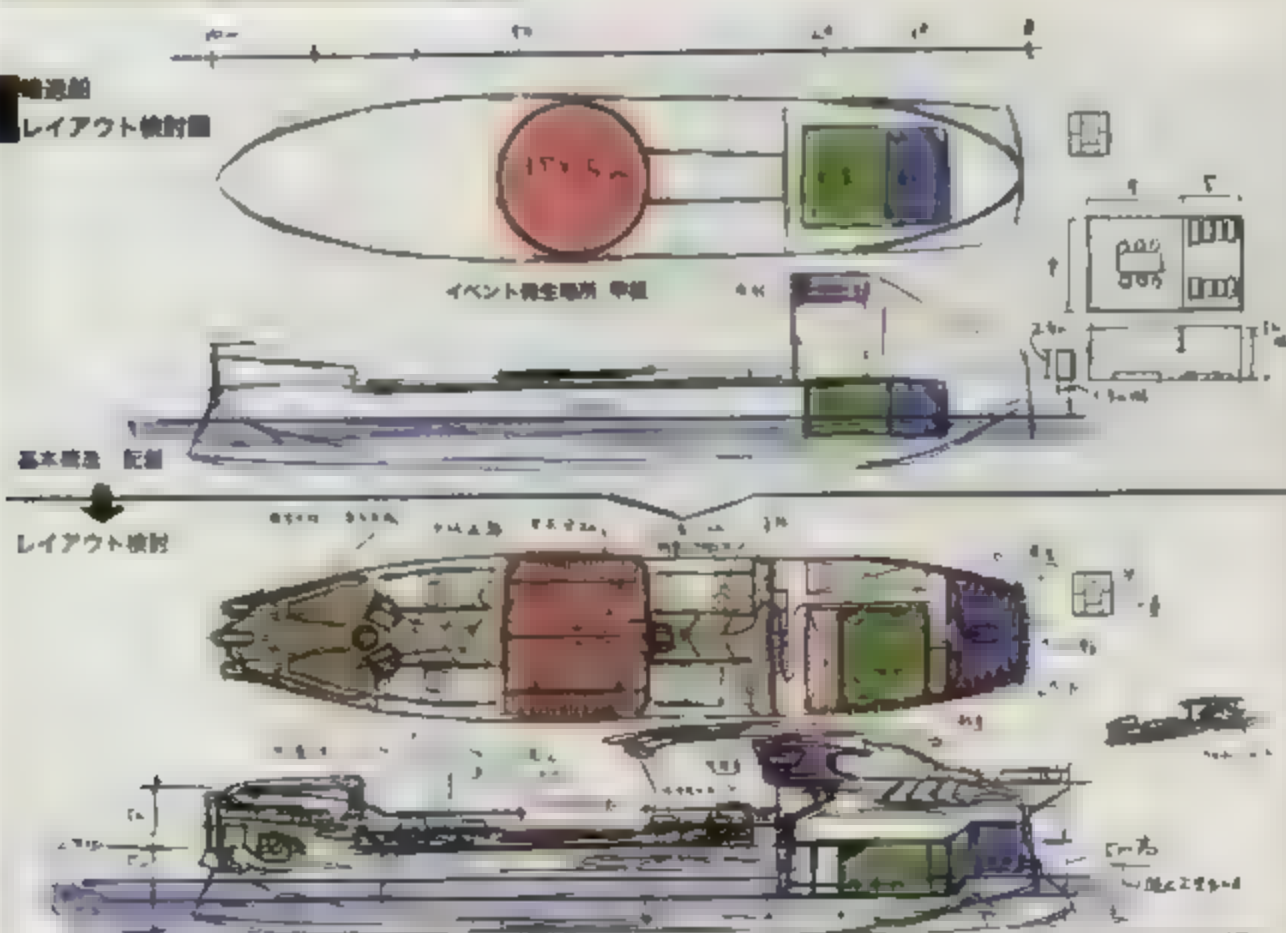
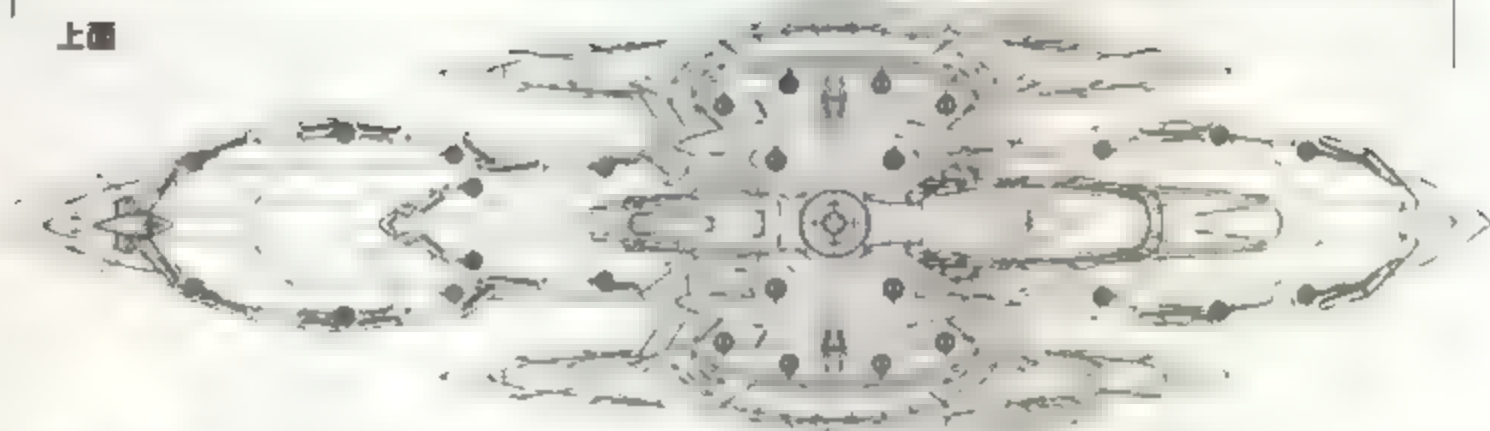
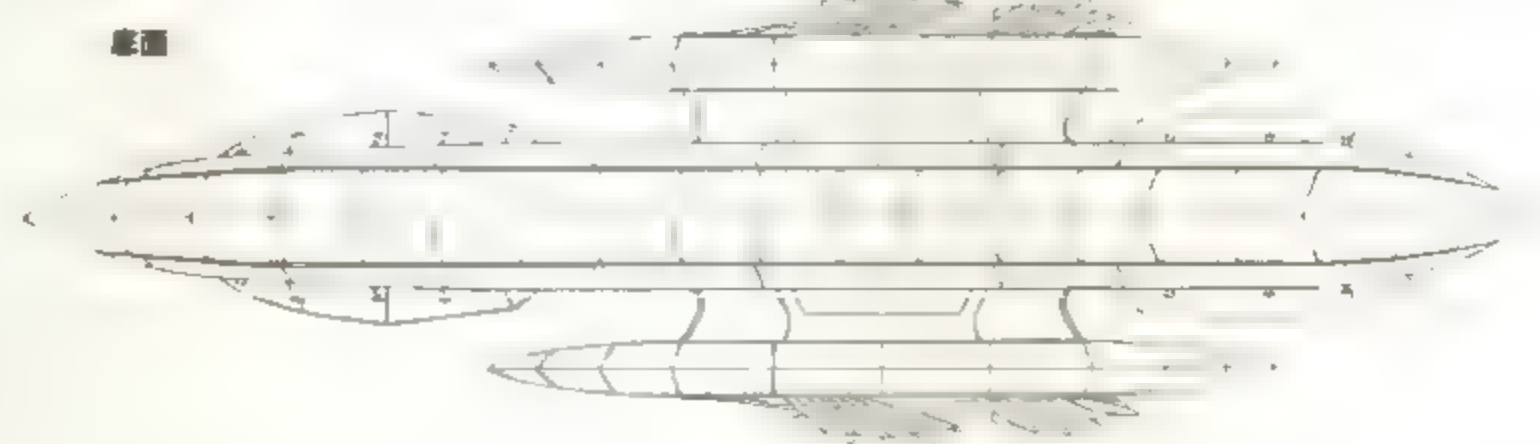
前の樹木（？）には多数のレナの花が咲いている

その他

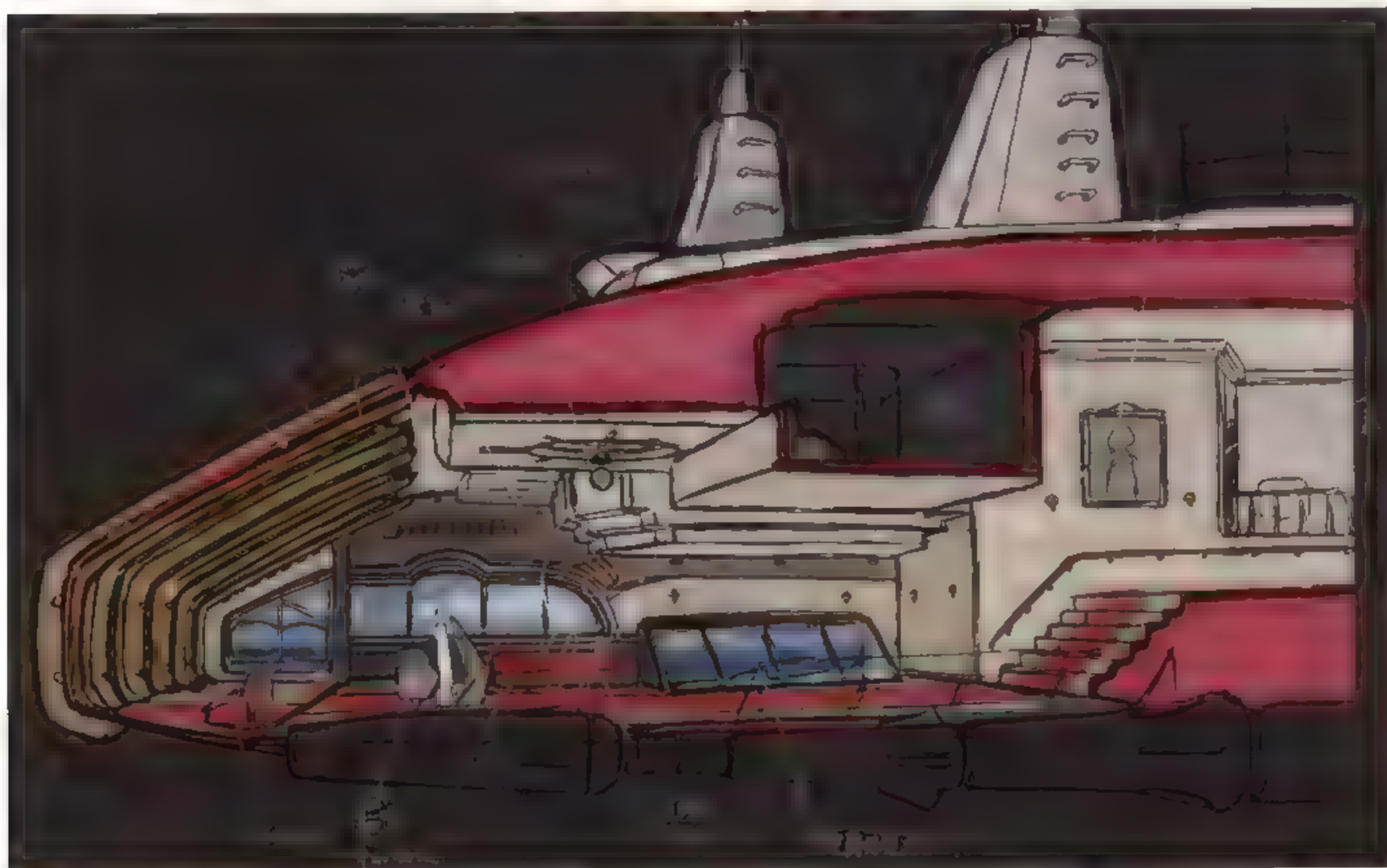
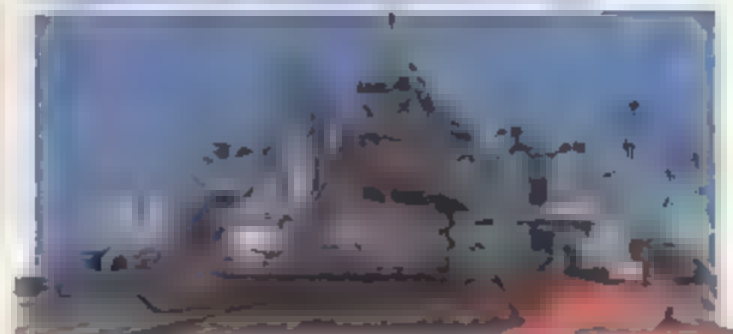
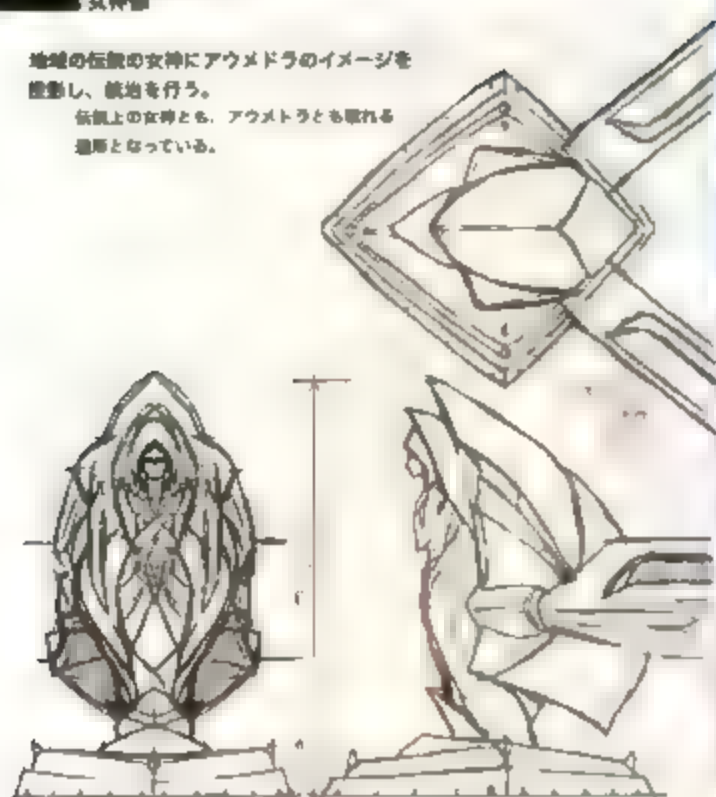
輸送船

滑らかな凹凸のある、
異質テクノロジーを感じさせる、船体デザイン。
操舵室.
クレーン
クレーン

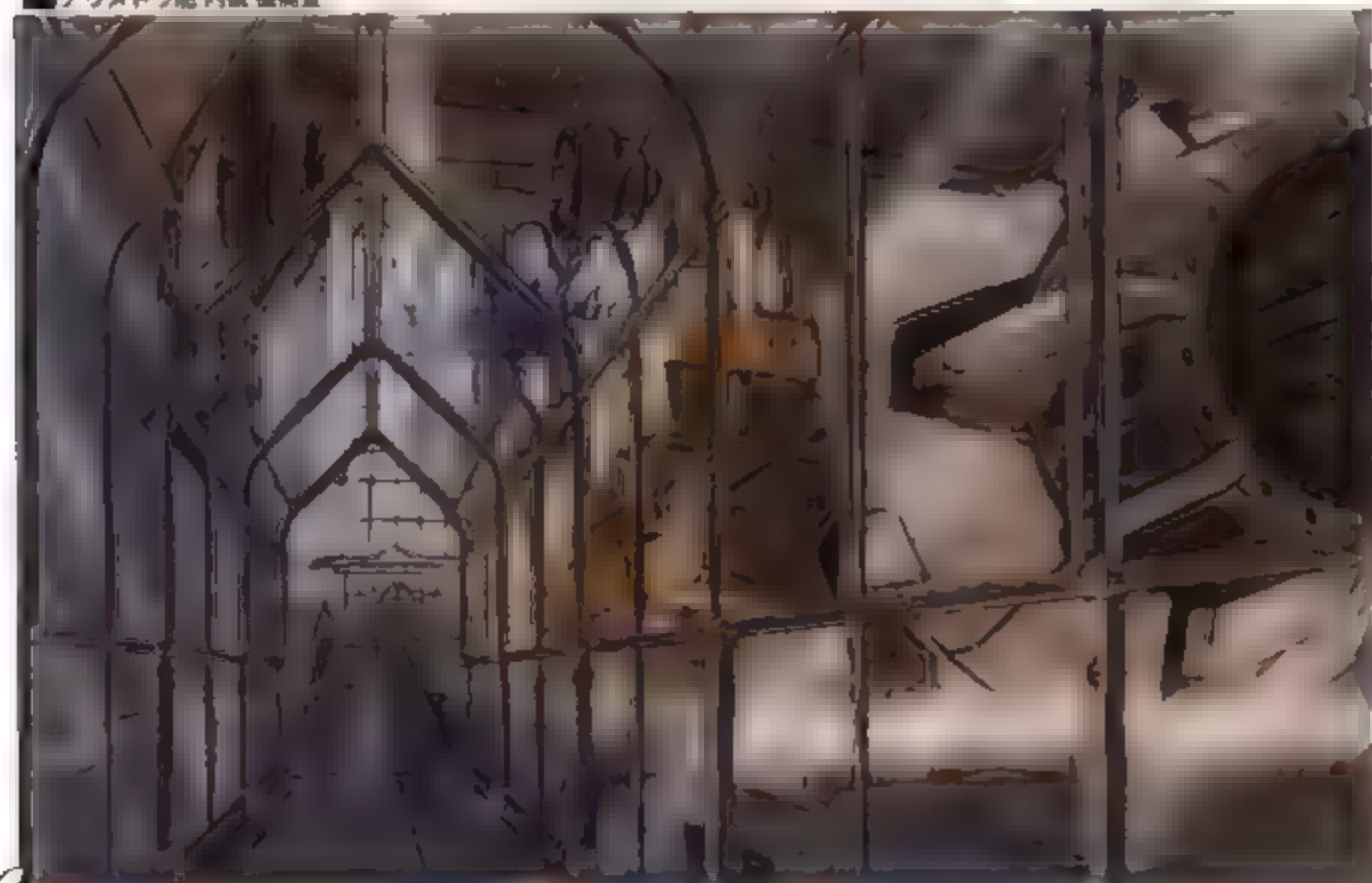
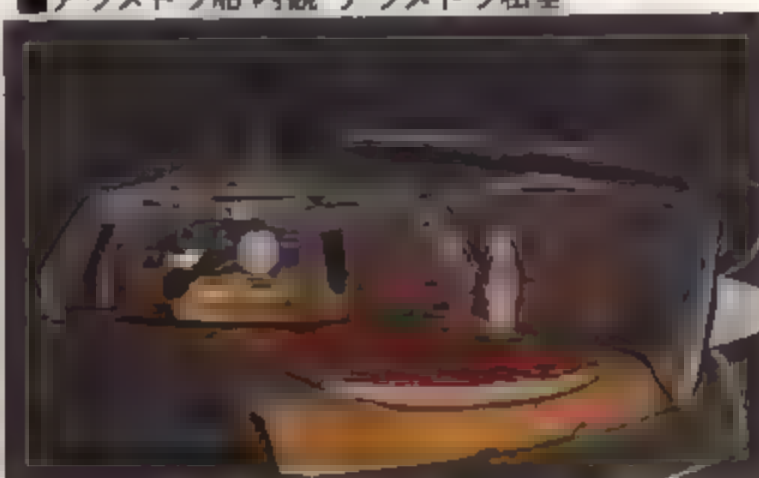
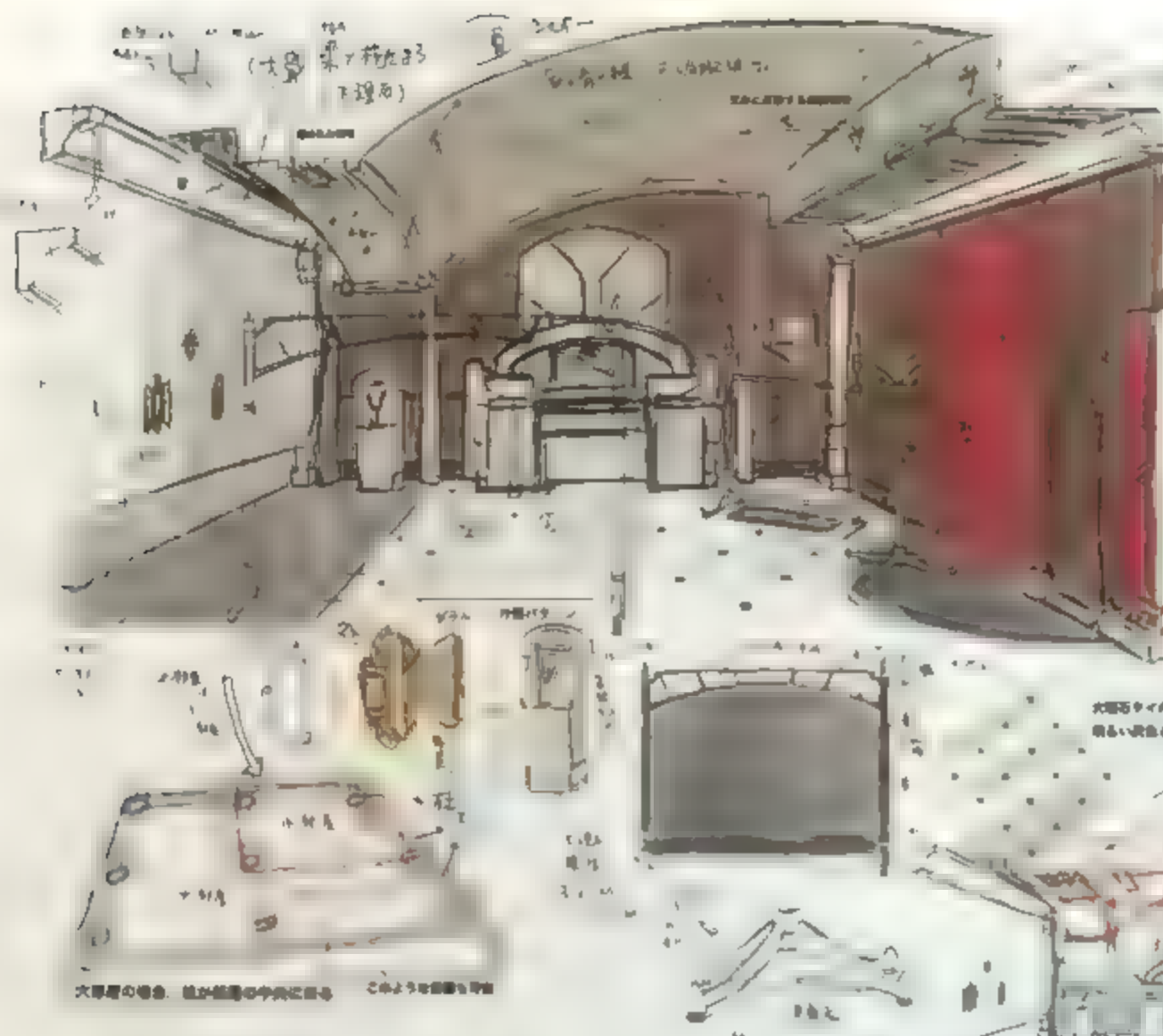
輸送船
レイアウト検討図
イベント発生場所 甲板
レイアウト検討

Tales of

◆移動要塞クレーディア

アウメドラ船
基本図面

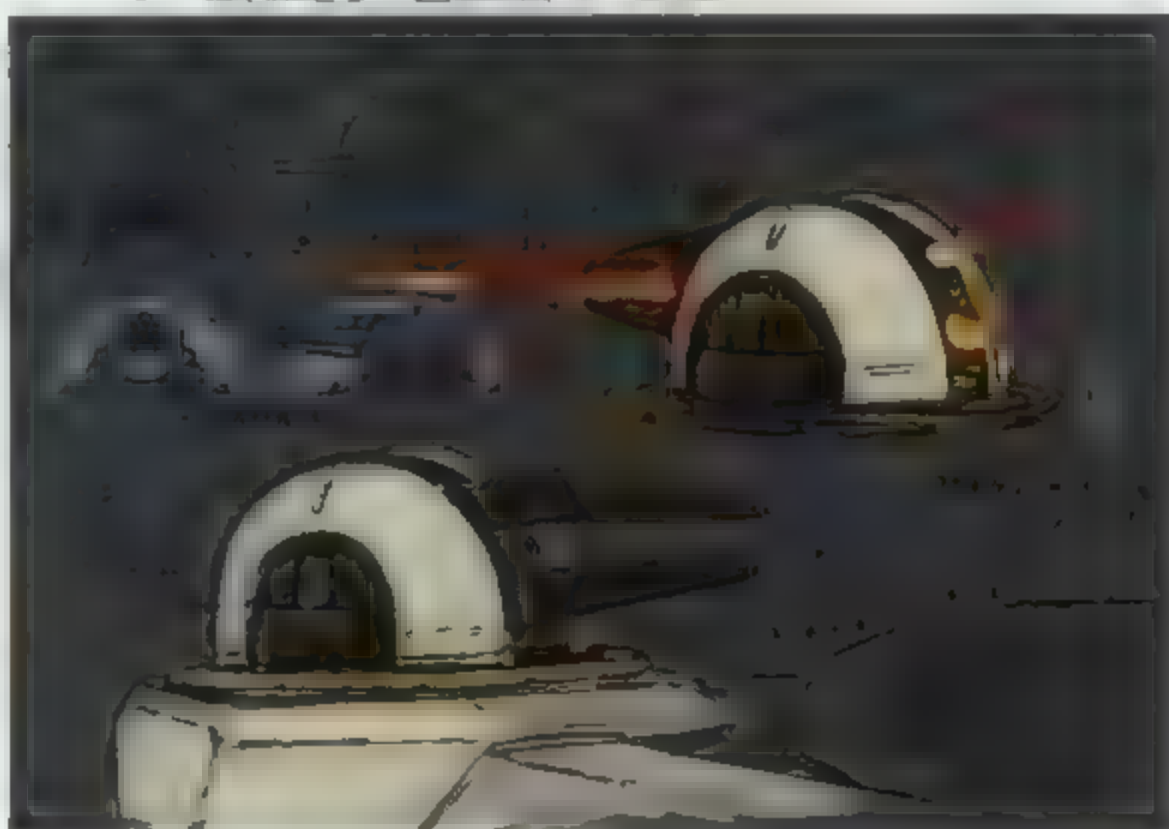
アウメドラ船外観
外部空間デザイン
女神像

地域の伝説の女神にアウメドラのイメージを投影し、鋳造を行う。
伝説上の女神とも、アウメドラとも取れる造形となっている。

アウメドラ船 ブリッジ パース

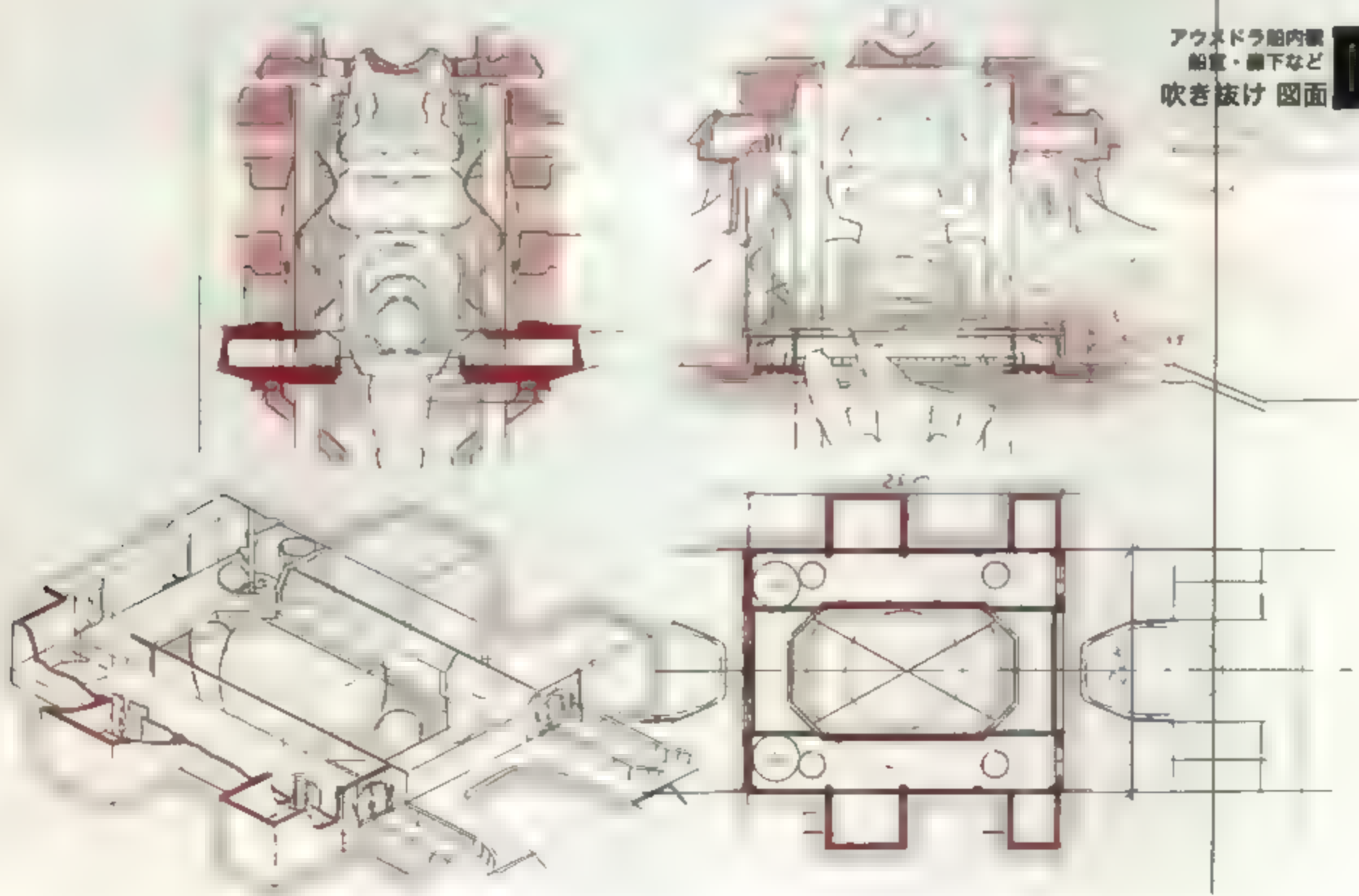
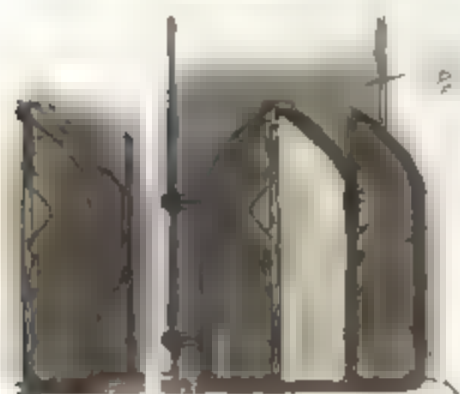
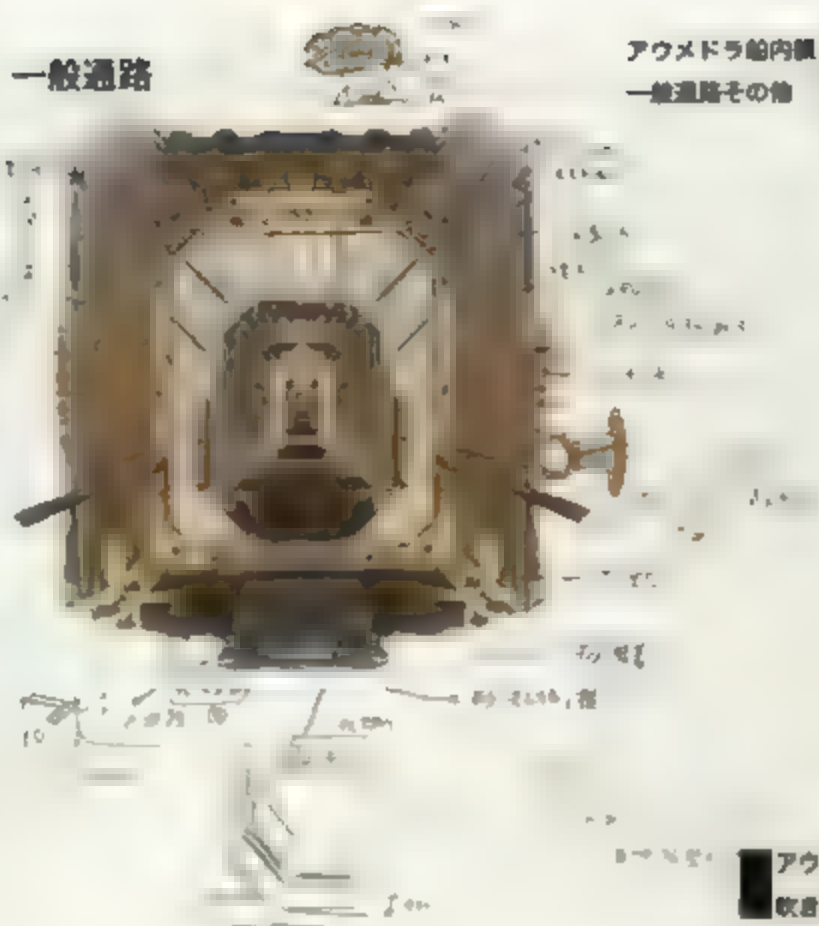
■アウメドラ船 内観 操舵室

■アウメドラ船 内観 アウメドラ私室

船体各部を通して集められた、天空からのエネルギーが水晶球に照射され、もっとも魔力の高い空間となっている。

アウメドラ船内観 部屋パターン その1

アクセント色 赤、金

特等タイプ
曲面天井

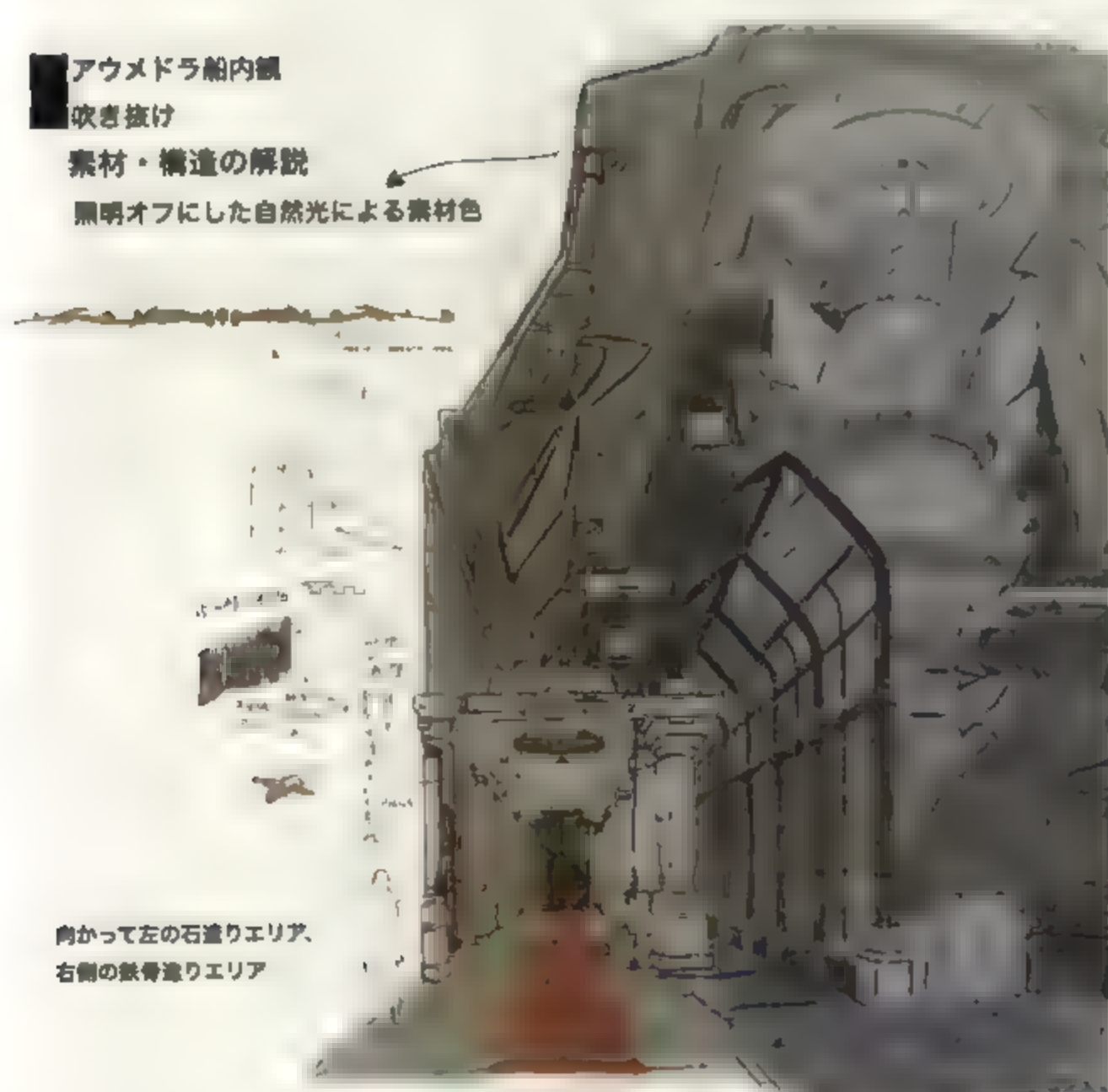
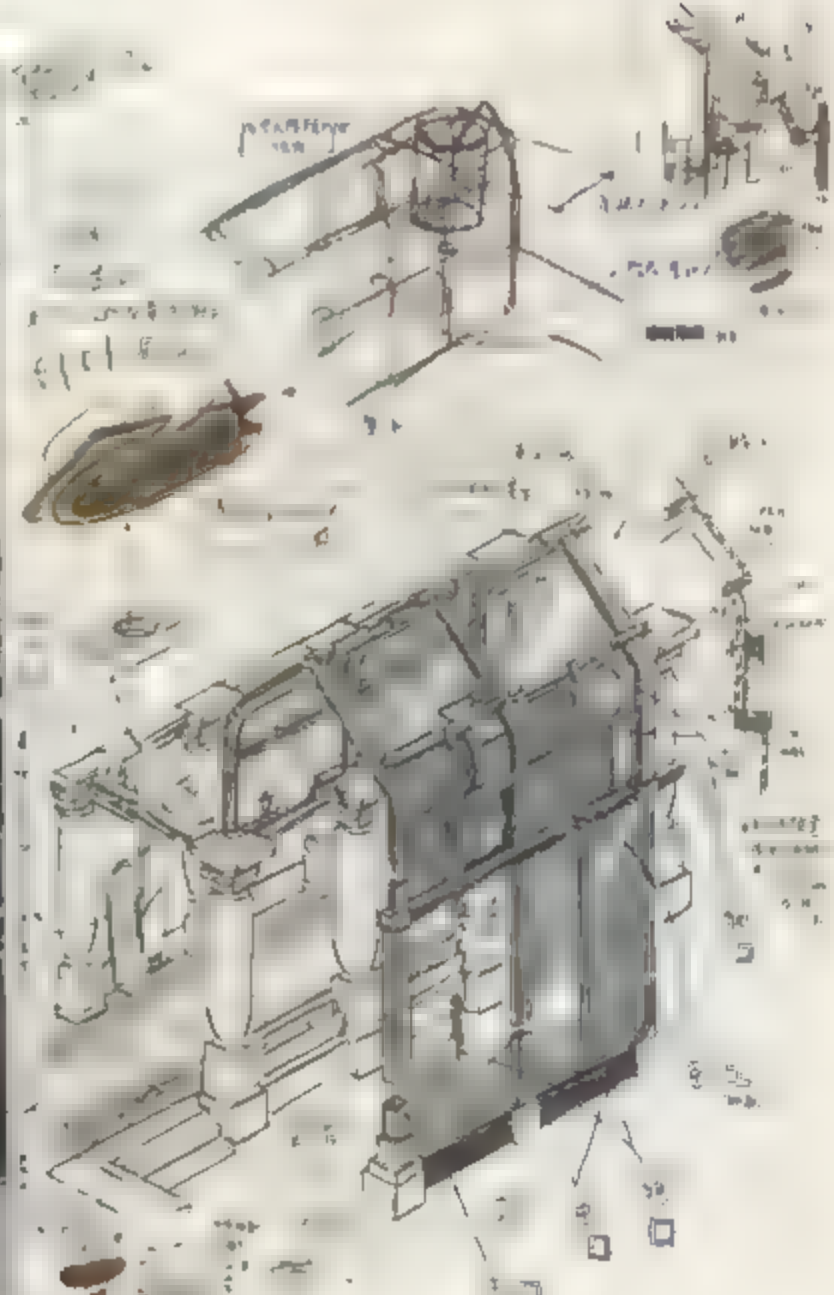
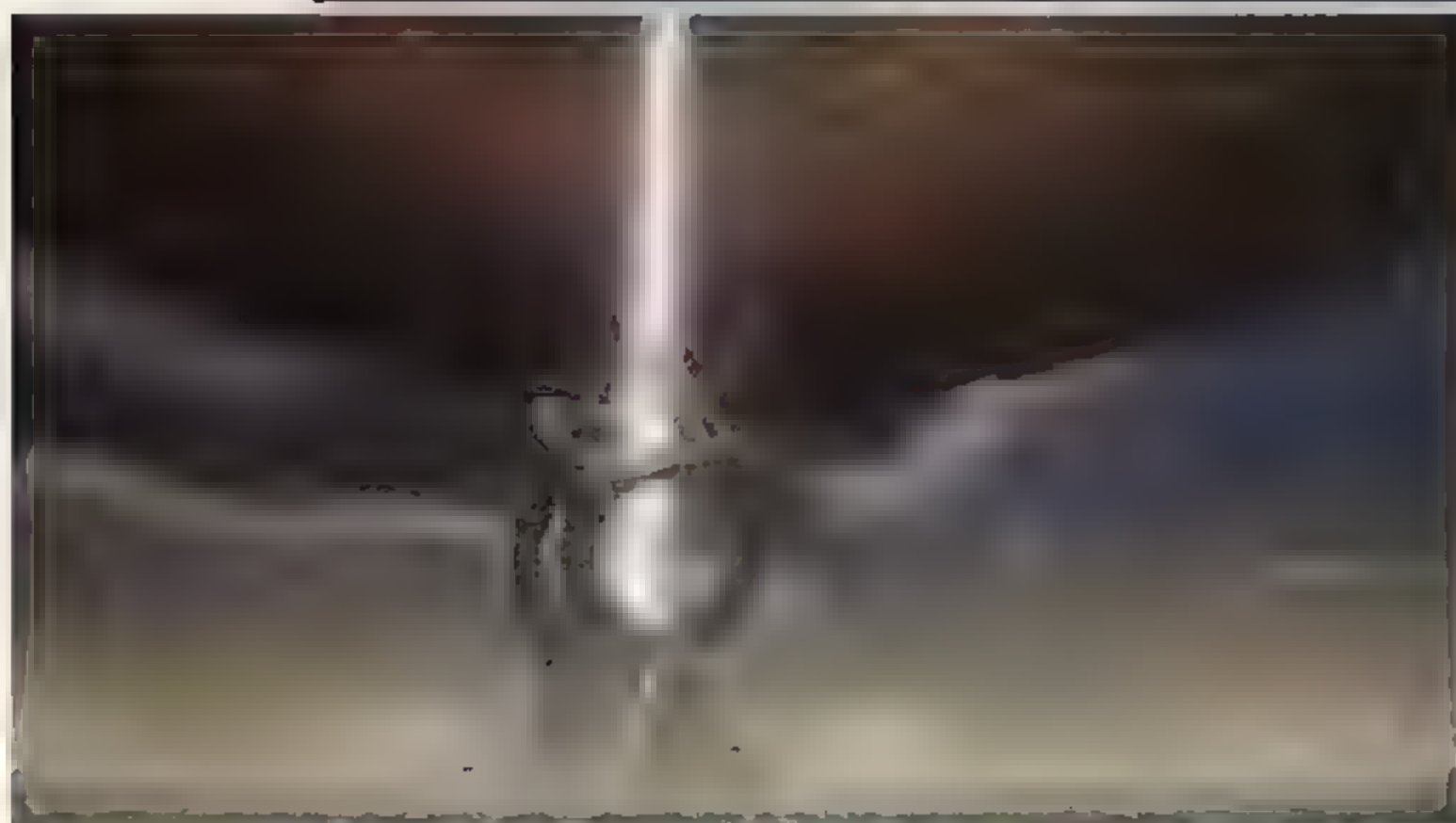
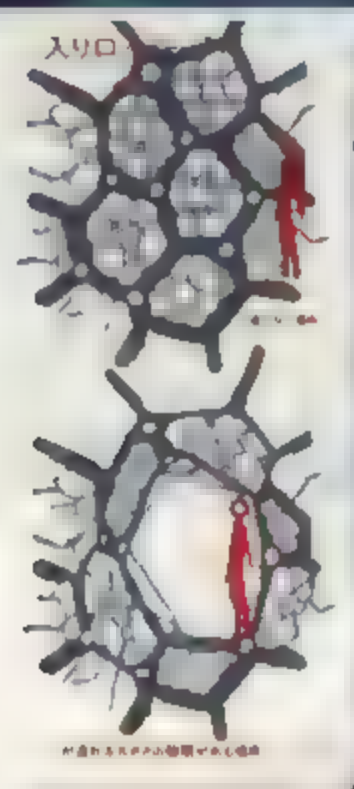
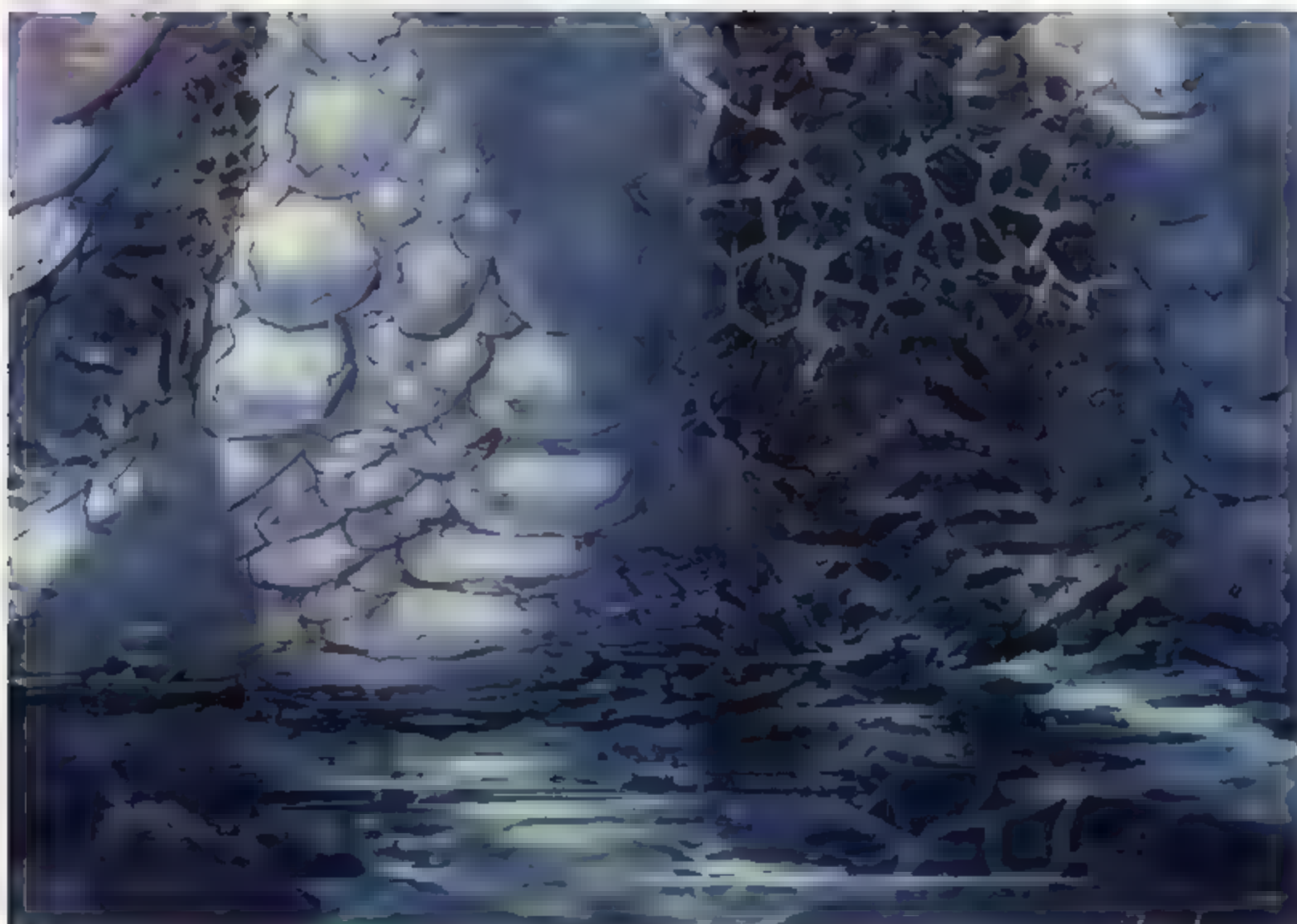
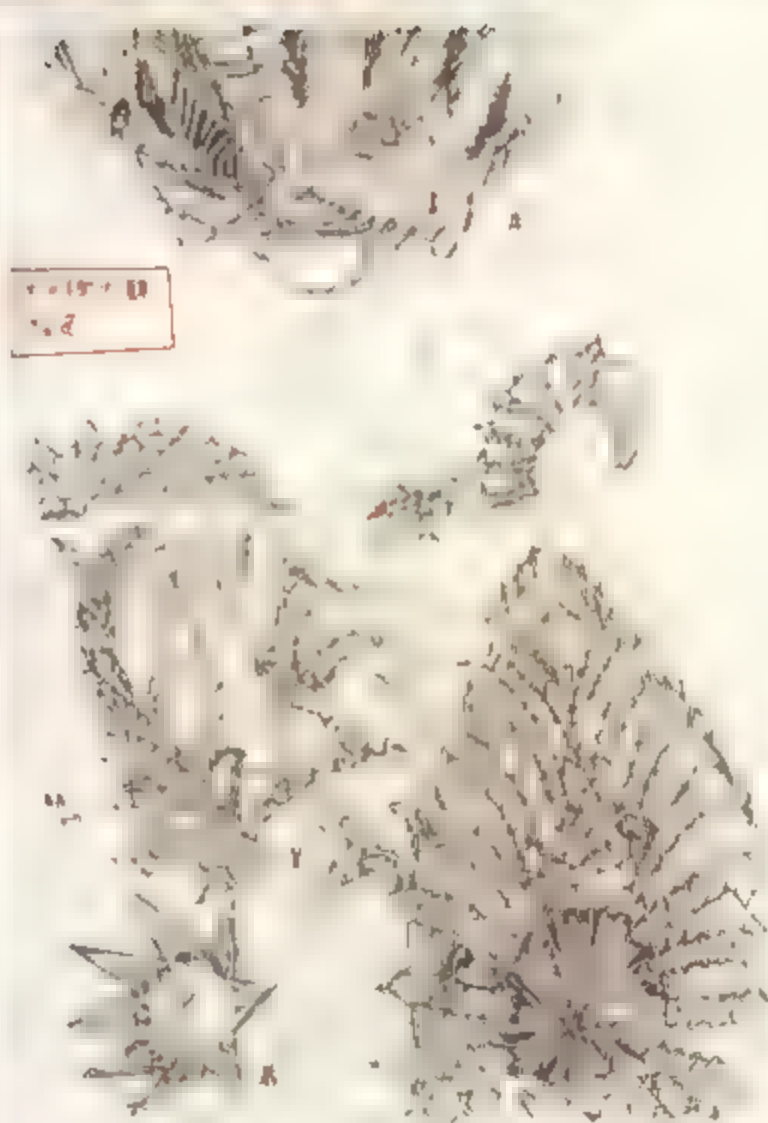
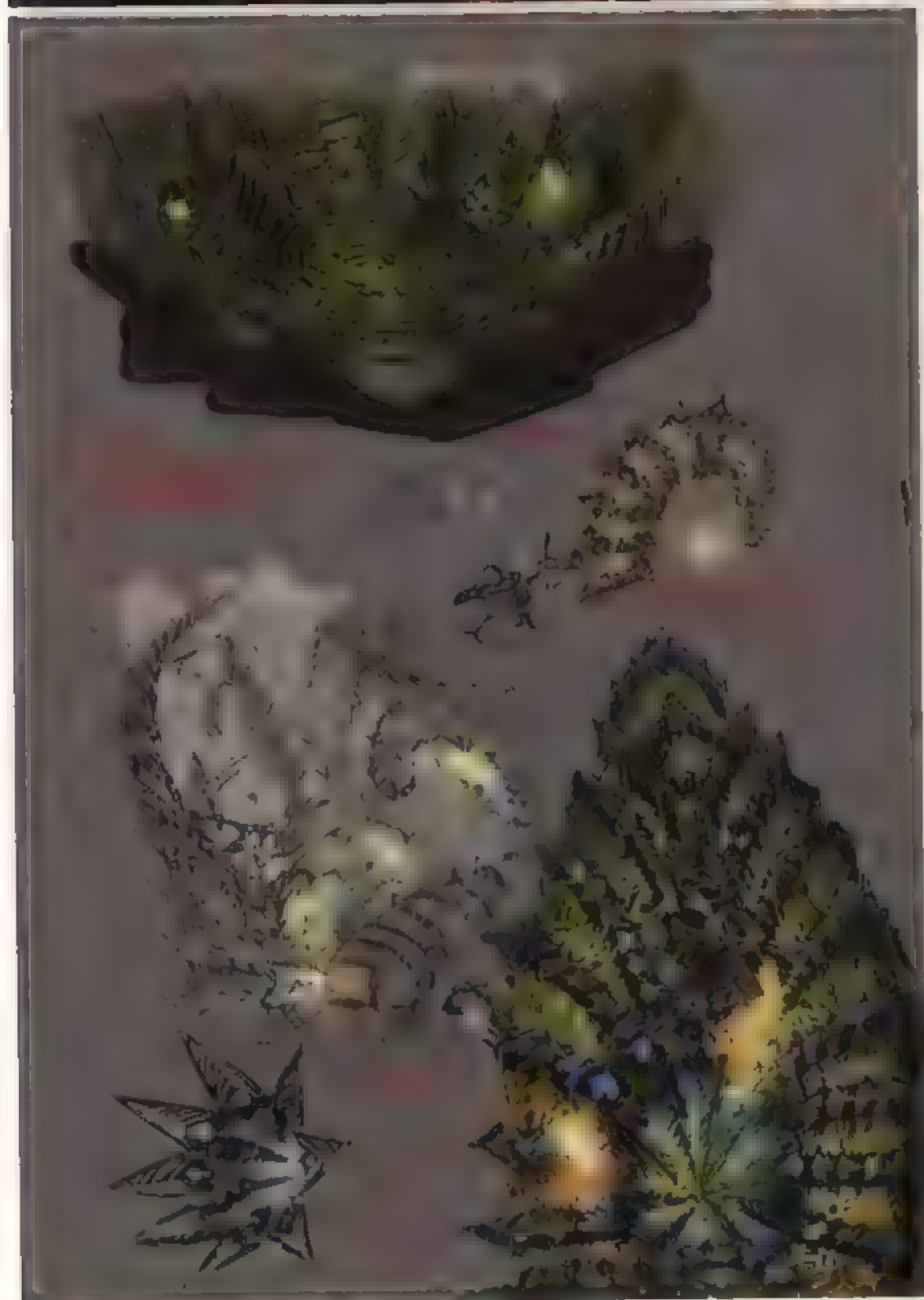
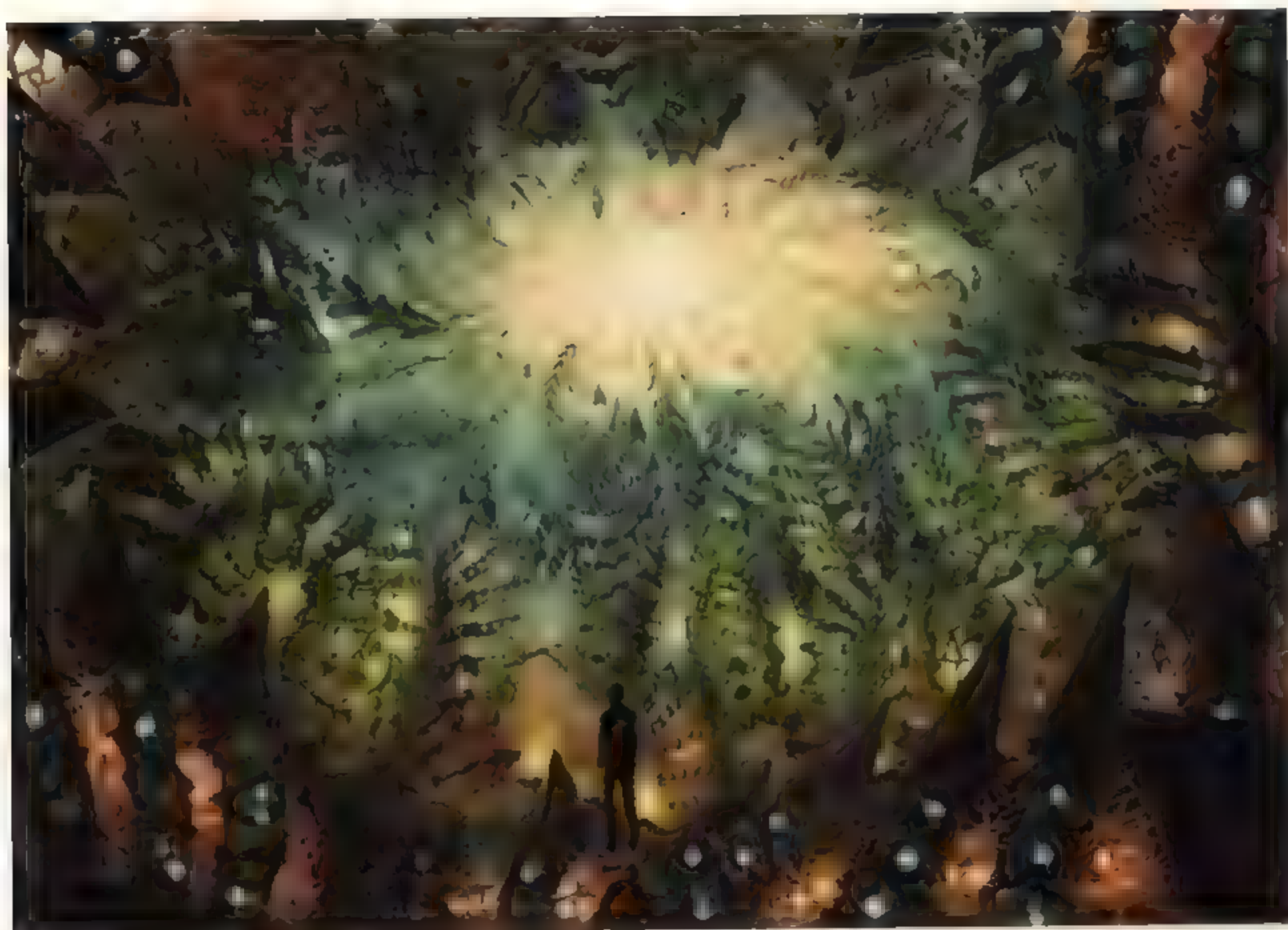
一等タイプ(標準)
平面天井

アウメドラ船外観

アウメドラ船外観 小型砲塔

アウメドラ船内観 船室・廊下など 吹き抜け 図面

Message

豪華客船、とことなくレトロな雰囲気がありながら、異星テクノロジーを感じられるデザインにしていただきました。アウメドラの私室は、豪華でペットもいっしょにいるところに、彼女の別の一面が垣間見えるかなと思います。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

アウメドラ船内観
吹き抜け
素材・構造の解説
照明オフにした自然光による素材色

向かって左の石造りエリア、
右側の鉄骨造りエリア

◆〈天の楔〉

Message

惑星に寄生する巨大なくさびということで、生物機械的なイメージでデザインしていただきました。あまりにも有機的になりすぎるとおどろおどろしい感じになるため、塩梅が難しかったです。全体を見る機会は少ないですが、デザイン画では、詳細に設定されています。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

星舟ファルナイツ号

■星舟 外観　各部発光、コンテナ付き。 ライン状の発光は、色んなパターンがあって良い。

■星舟 外観パース

■星舟

カーゴベイの開き方

用途に応じて2種類存在

■星舟 外観図面

平面

正面

側面

後面

下面

三連装砲塔

コンテナ

■星舟 内観

星船内観　便宜上1つの部屋に入れてますが、デザインは別部屋になります。

アイテム販売機、キッチンイメージ

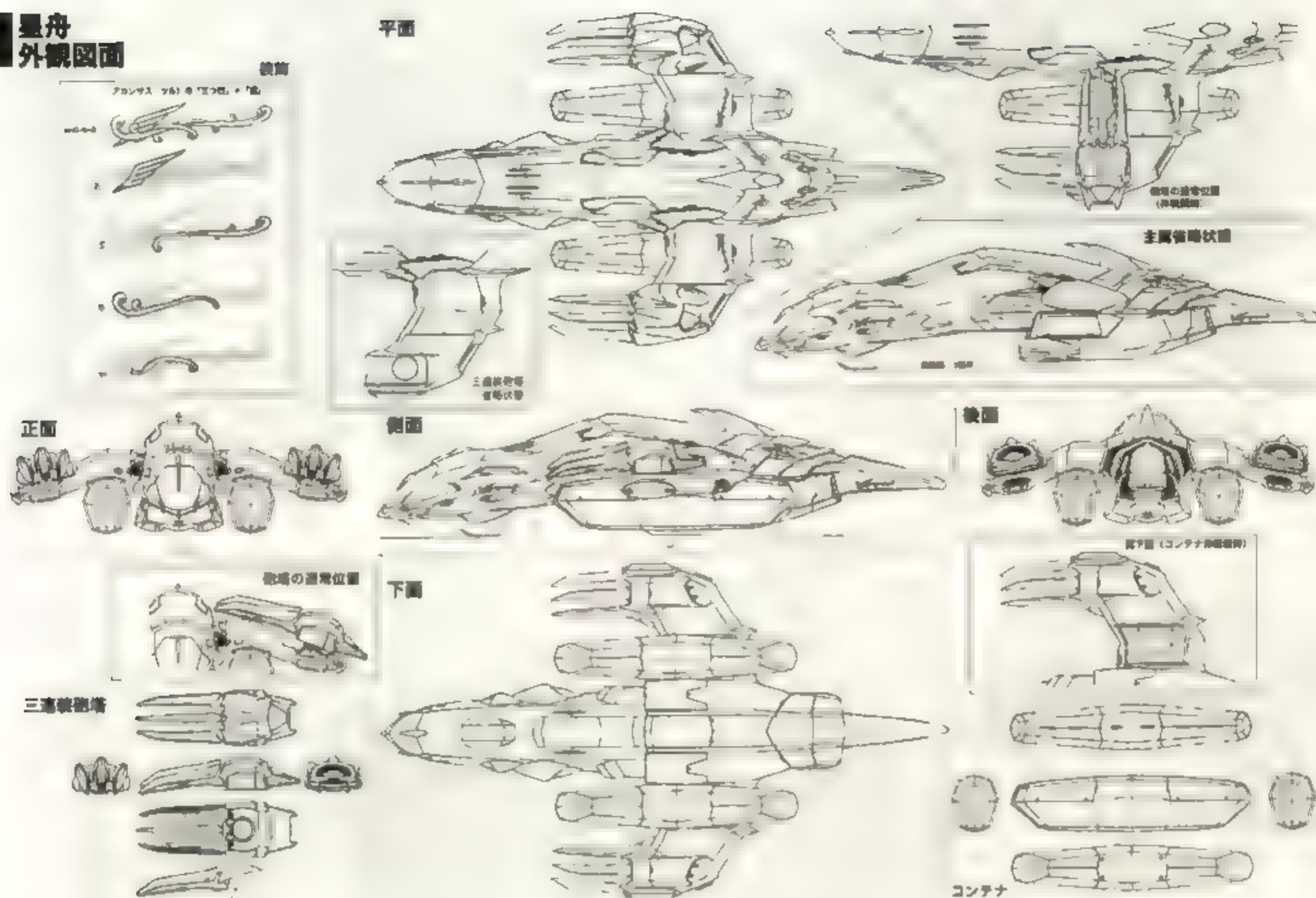
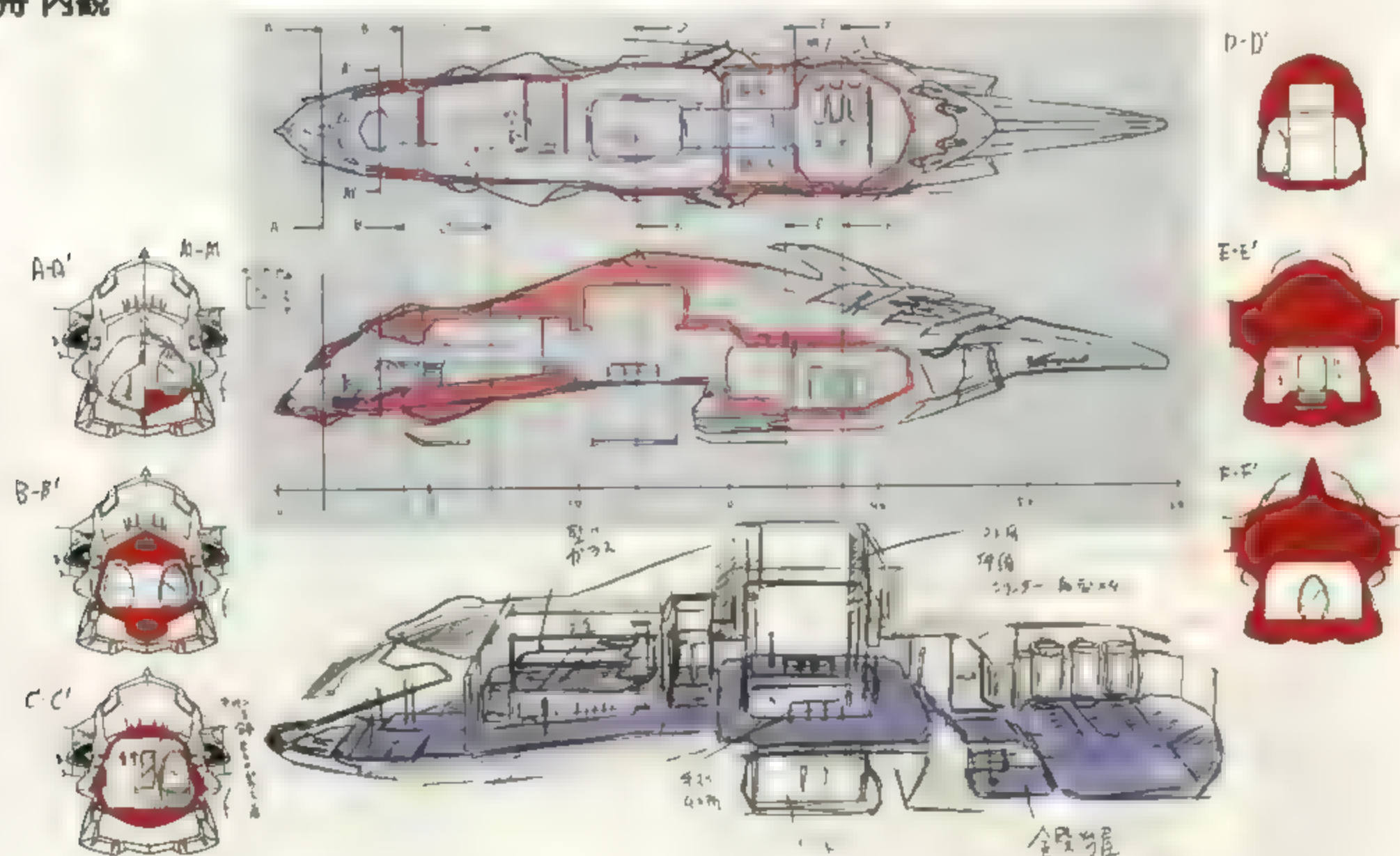
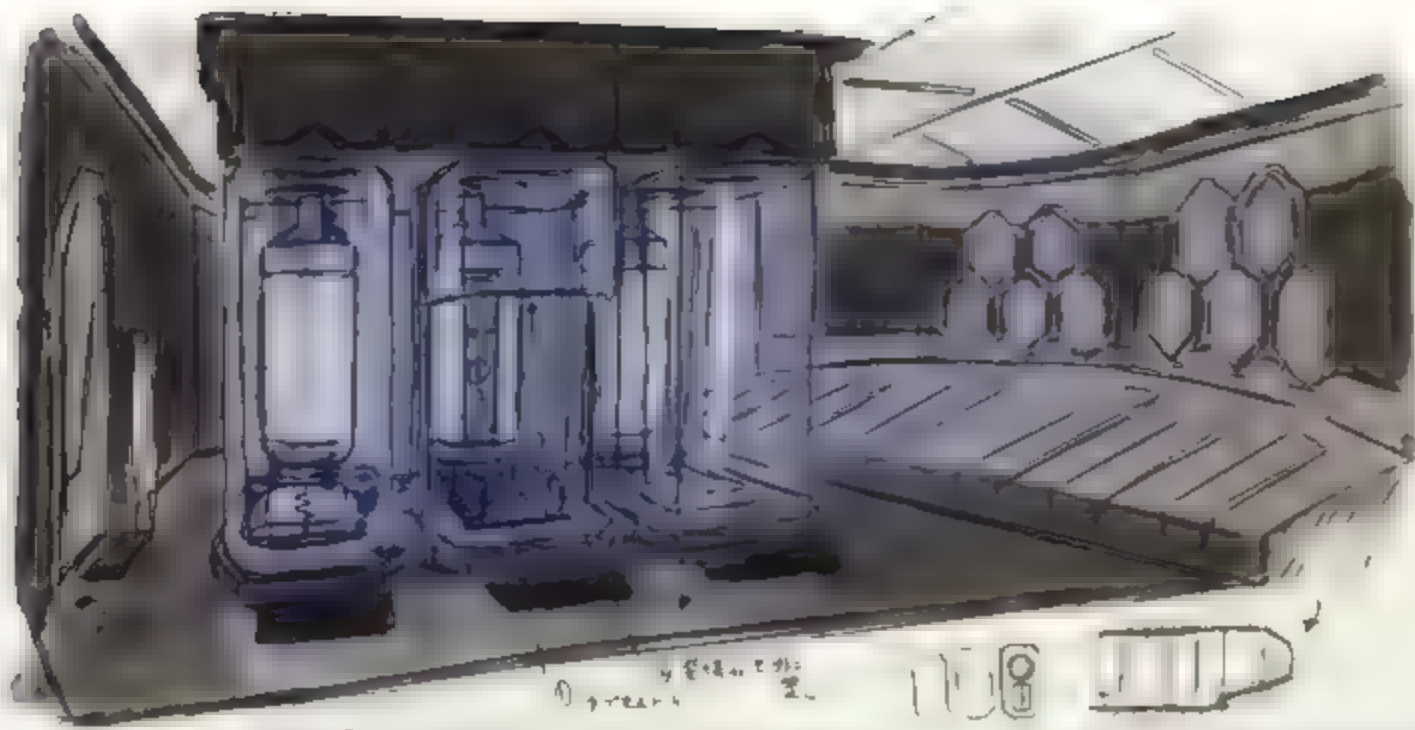
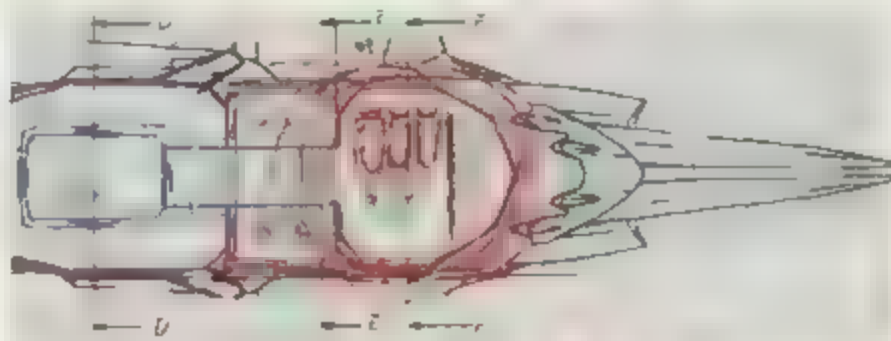
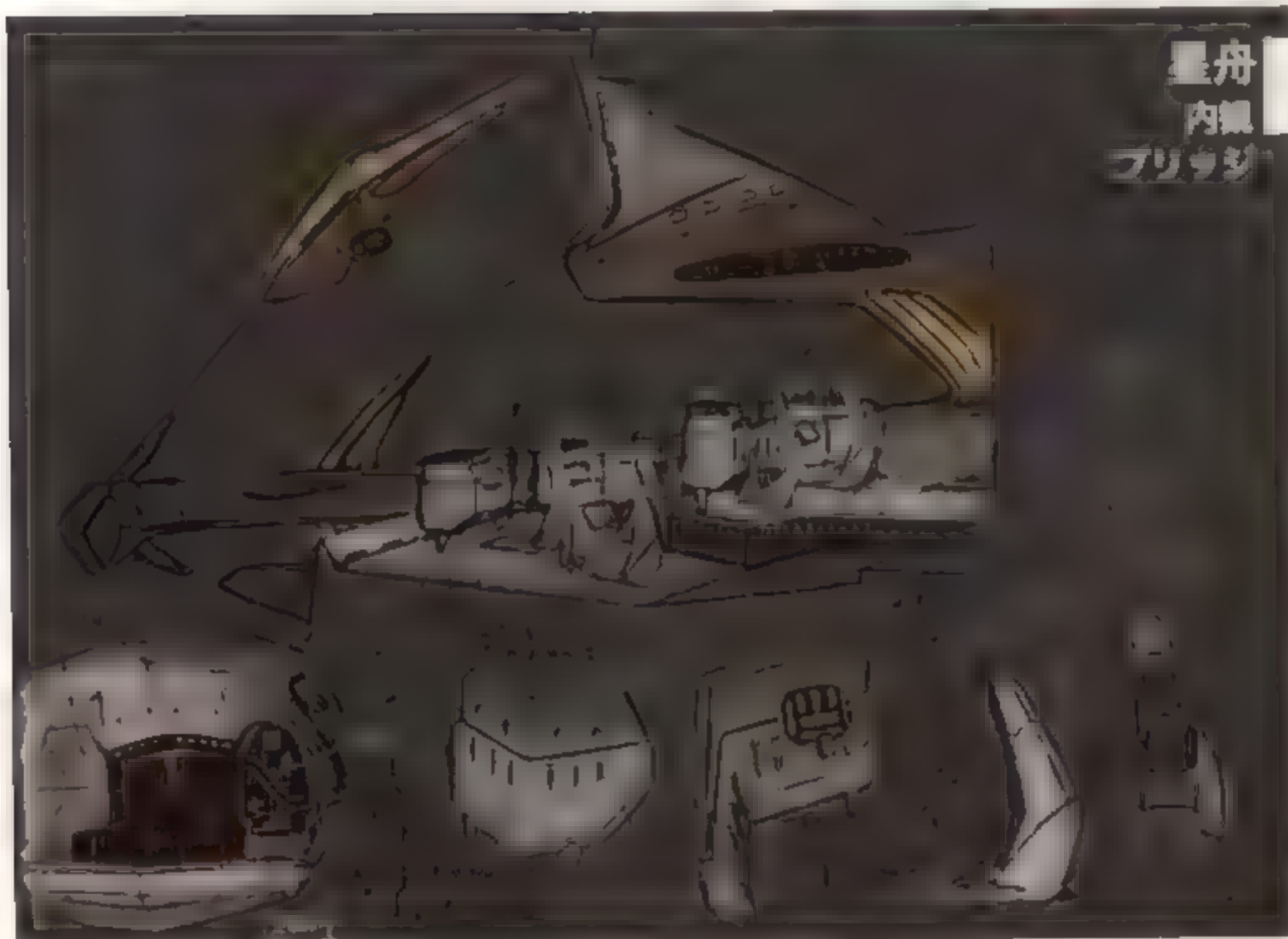
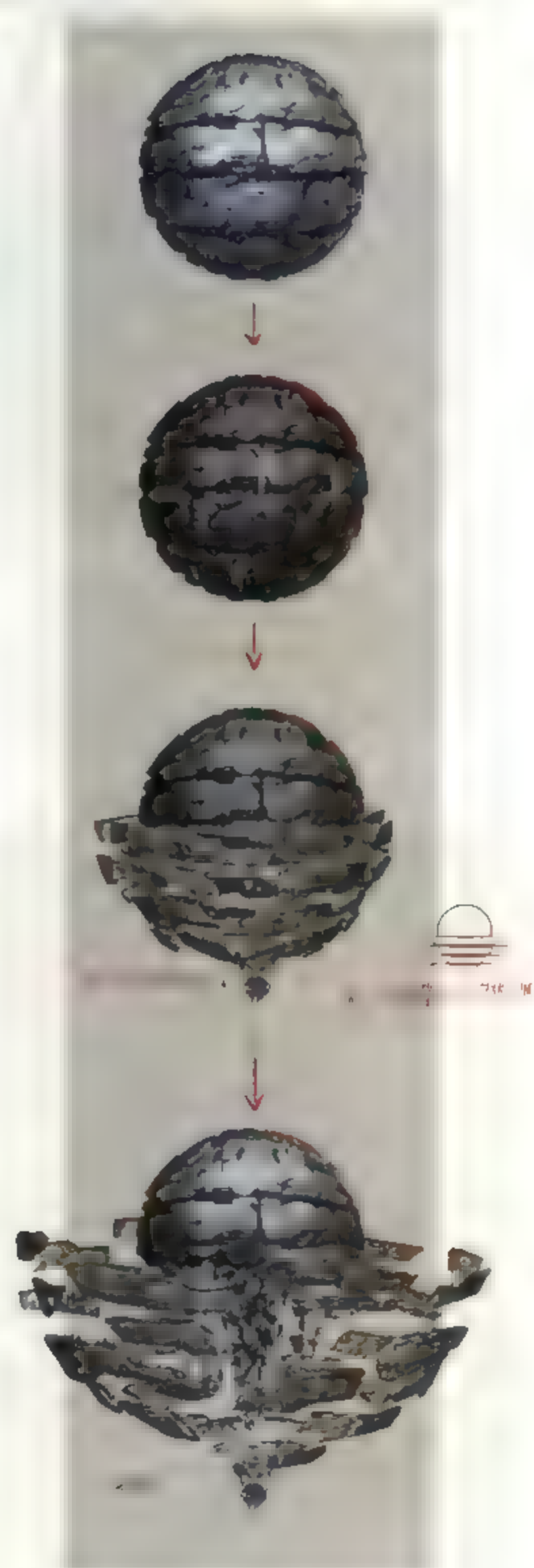
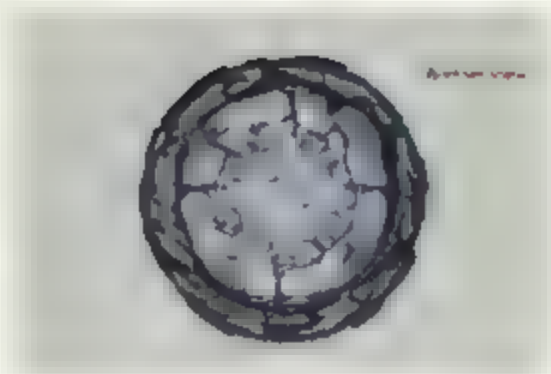
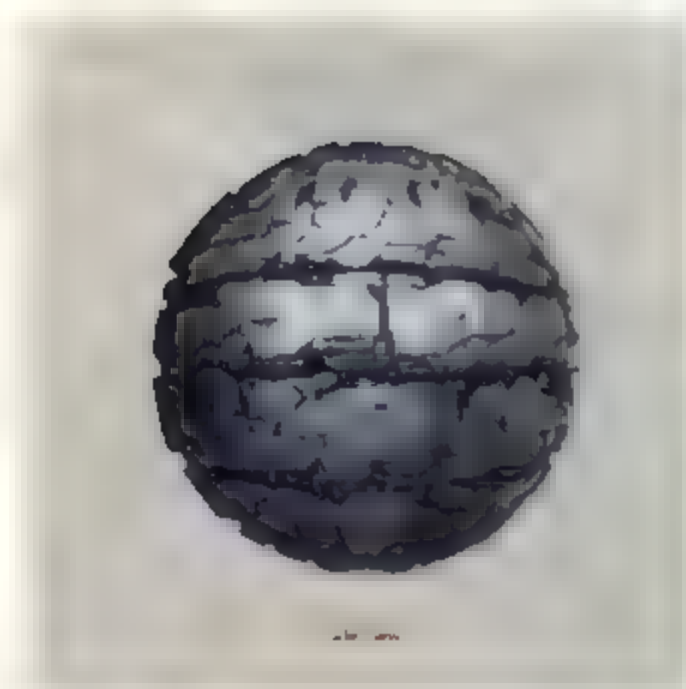
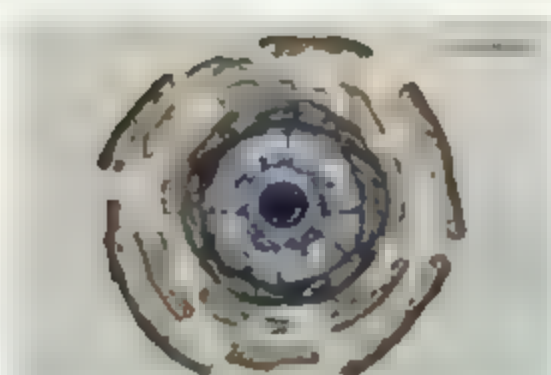
星舟
食堂・キッチン

星舟
鍛冶屋

星舟
スリープ室
ラフ

星舟
彫金室

星舟
内装
ブリッジ

◆レネギス

Message

惑星形状から、展開される過程を段階的に描いていただきました。星舟が接岸されるドックの形状なども細かい設定がありました。あまりゲーム中には見ることはないと思うので、この機会に見ていただければうれしいです。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

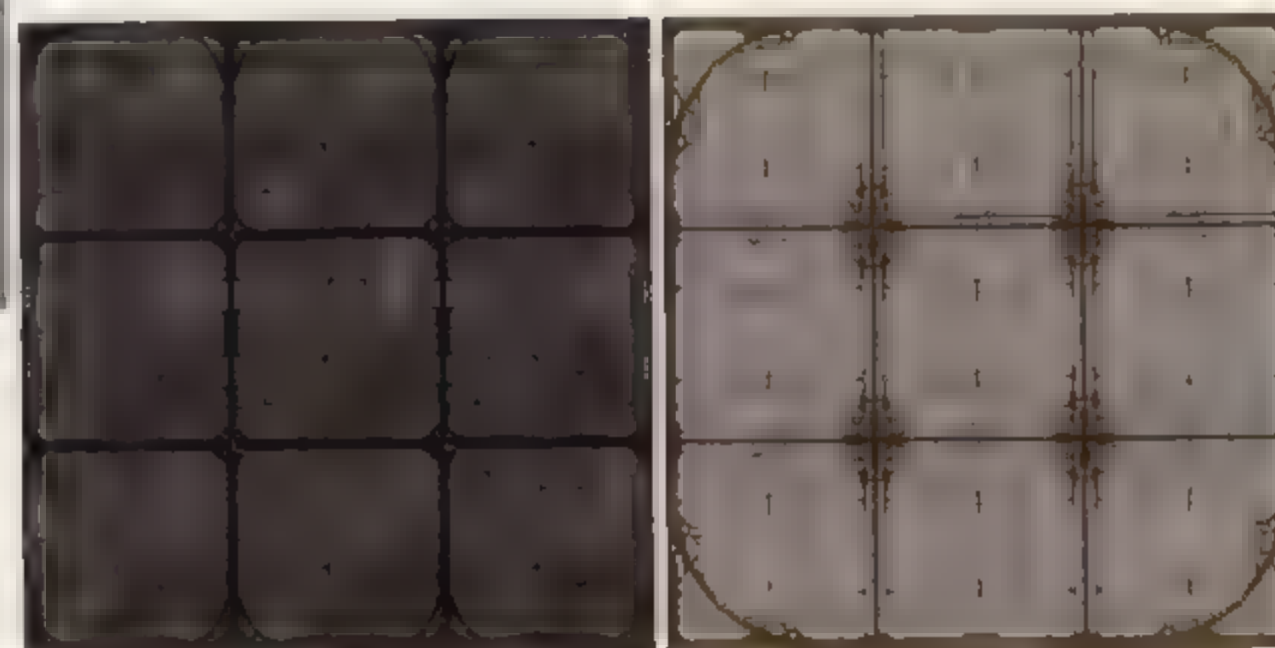
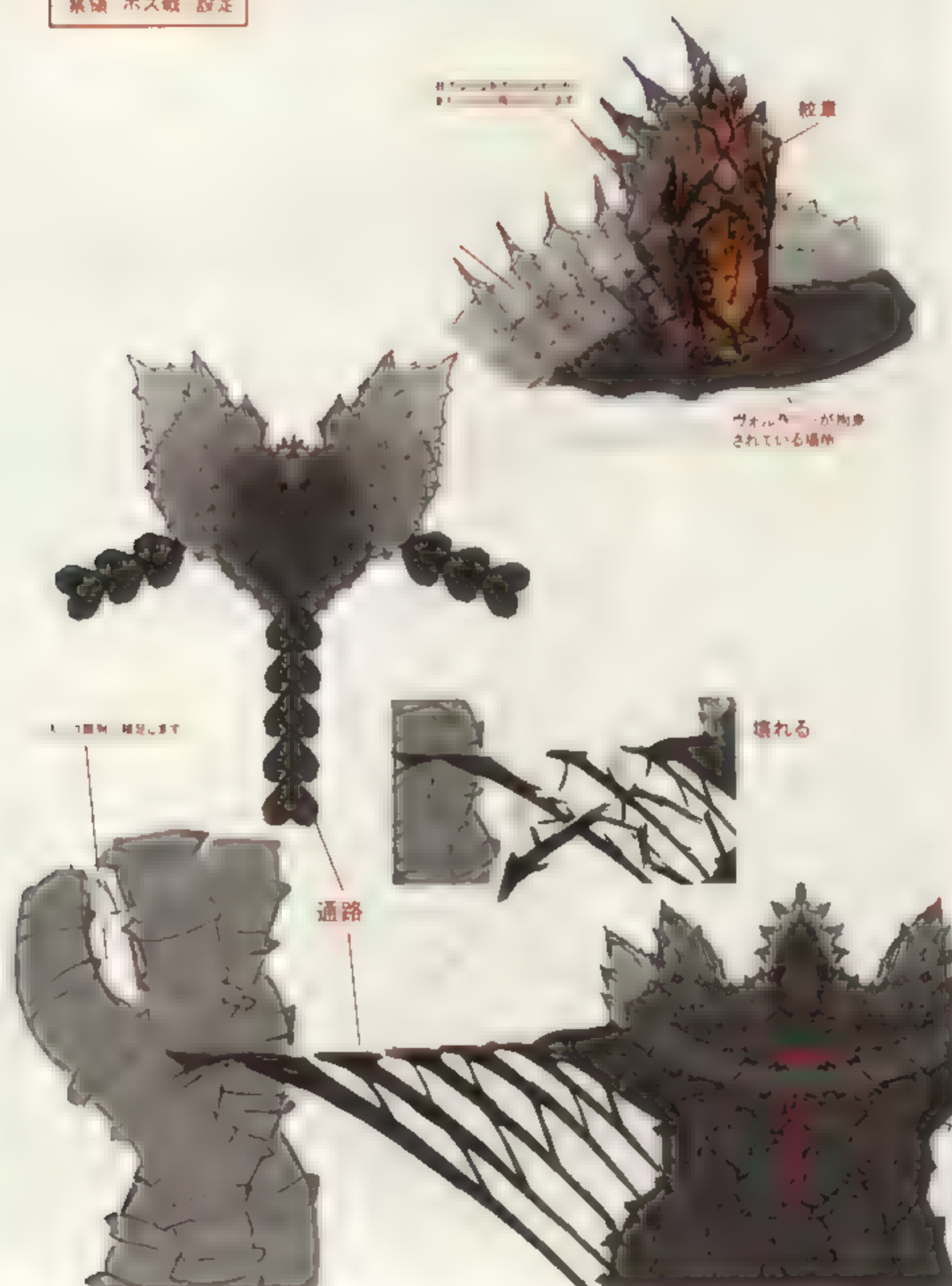
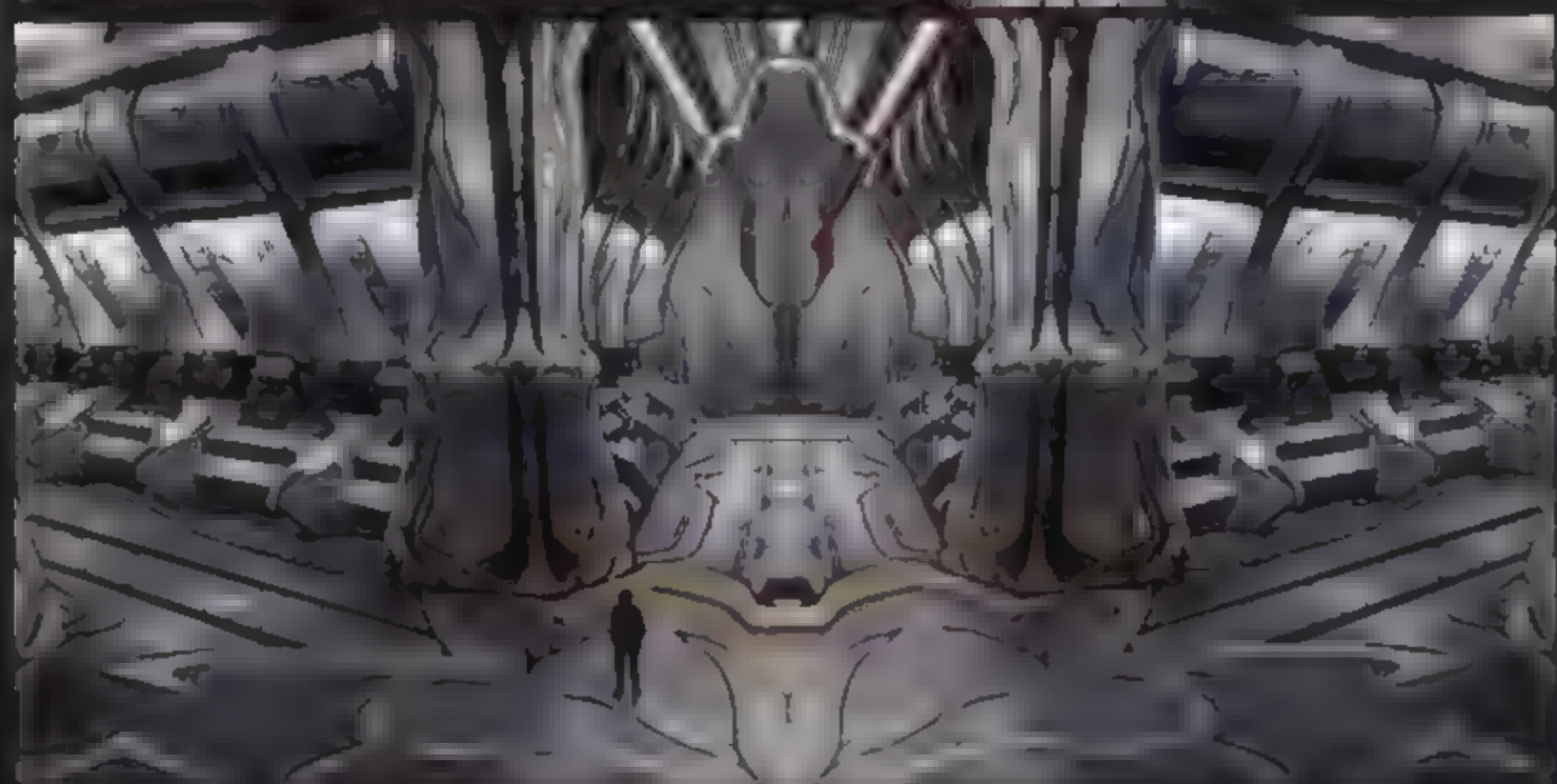
紋章
壊れる
通路

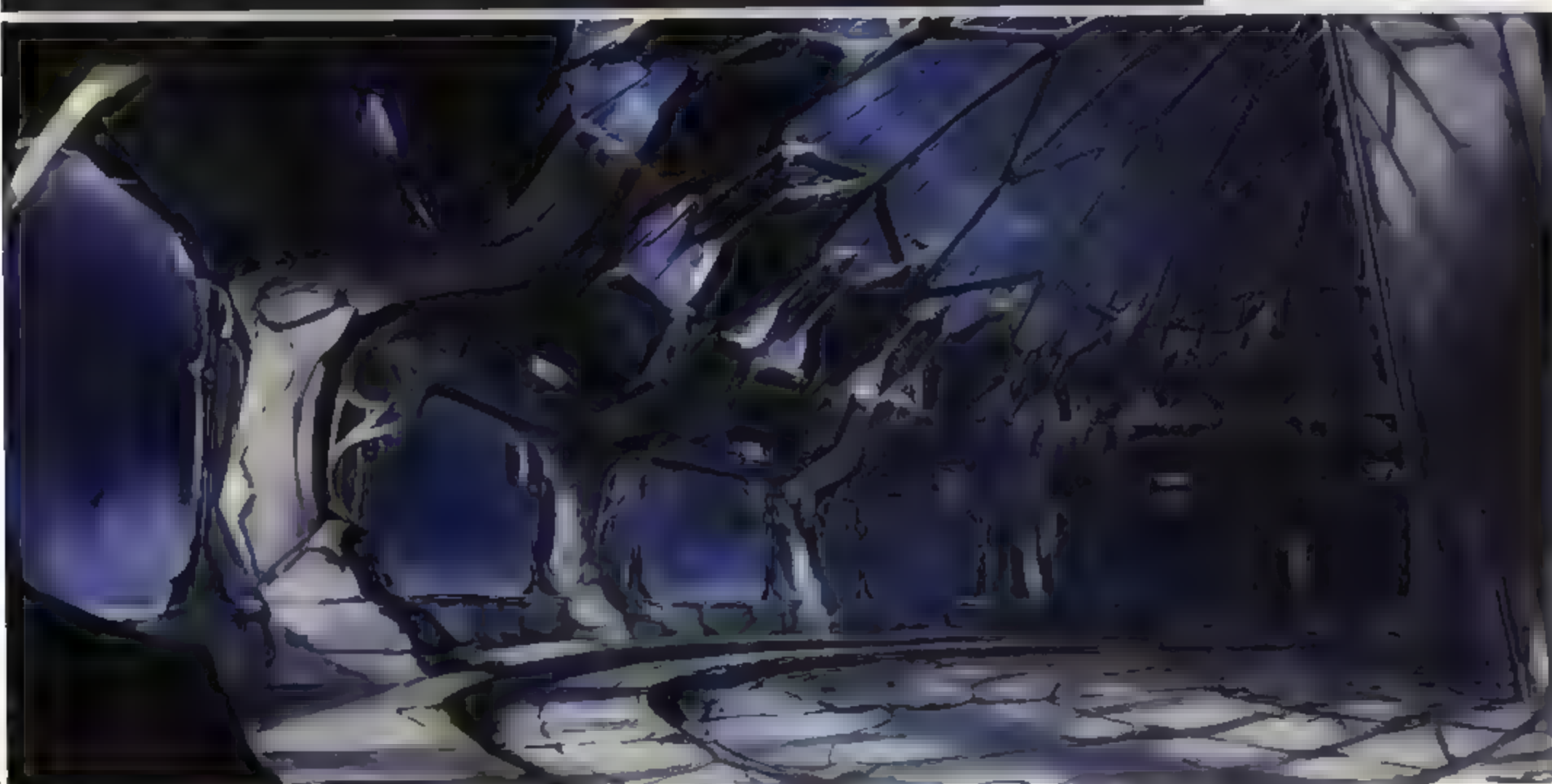
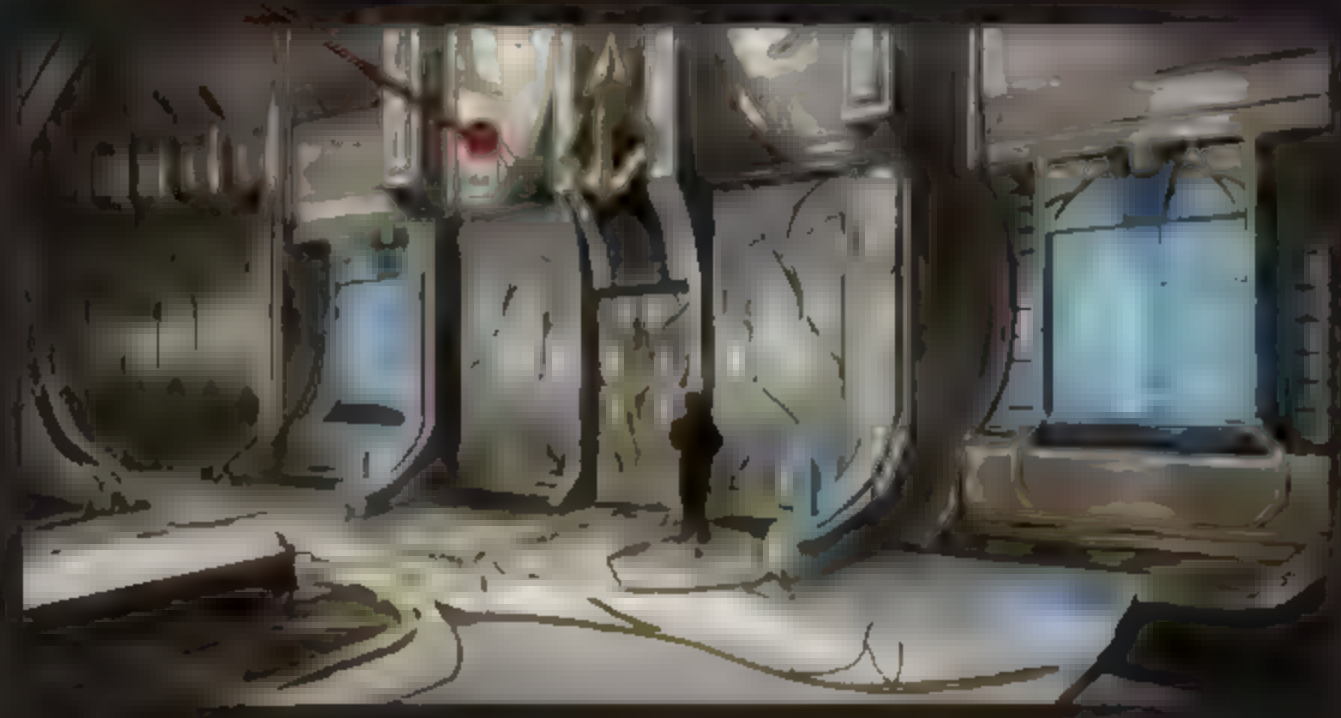
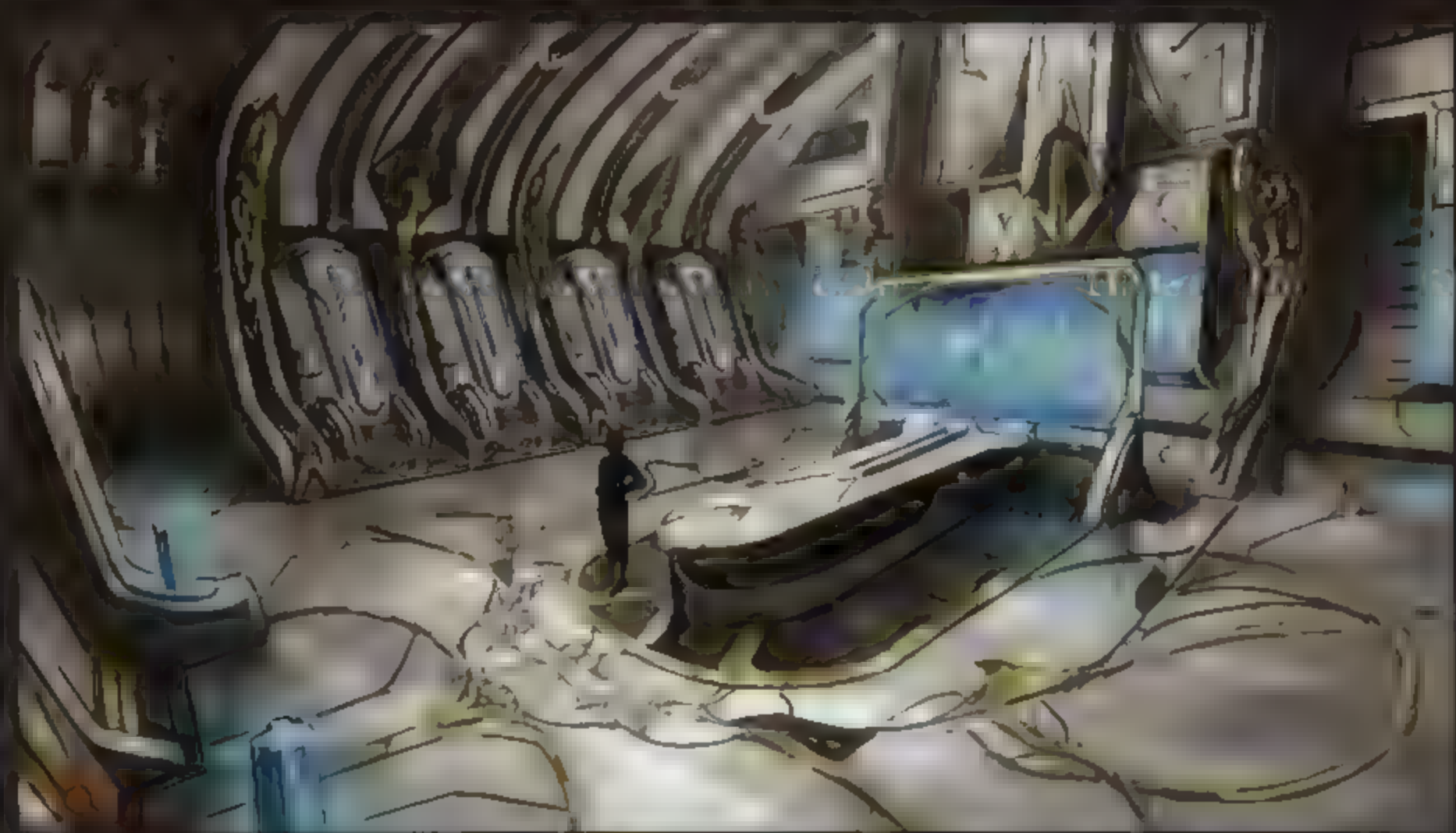
ダエク・ファエゾル設定画

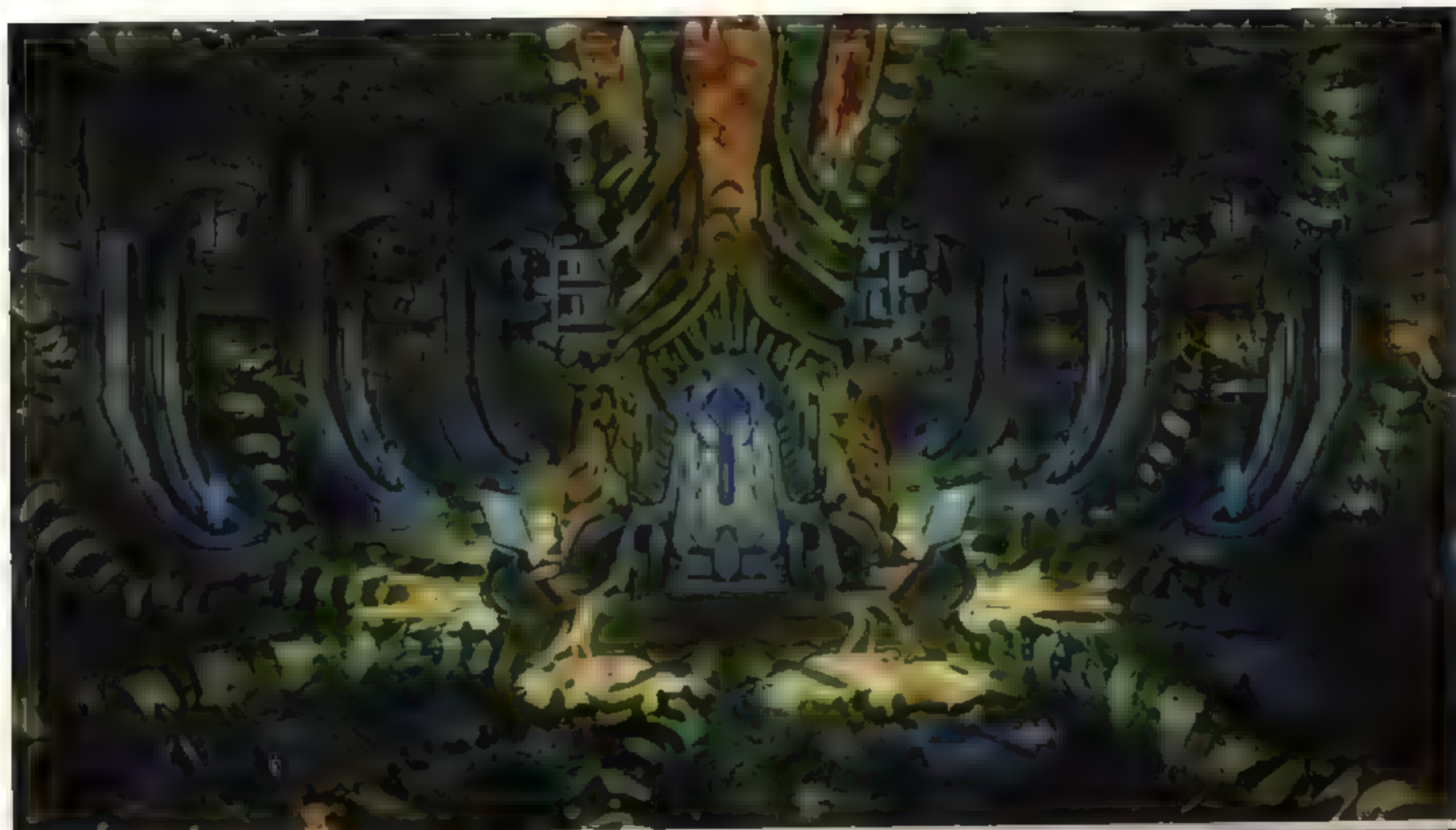
TOP

輪っか形状箇所

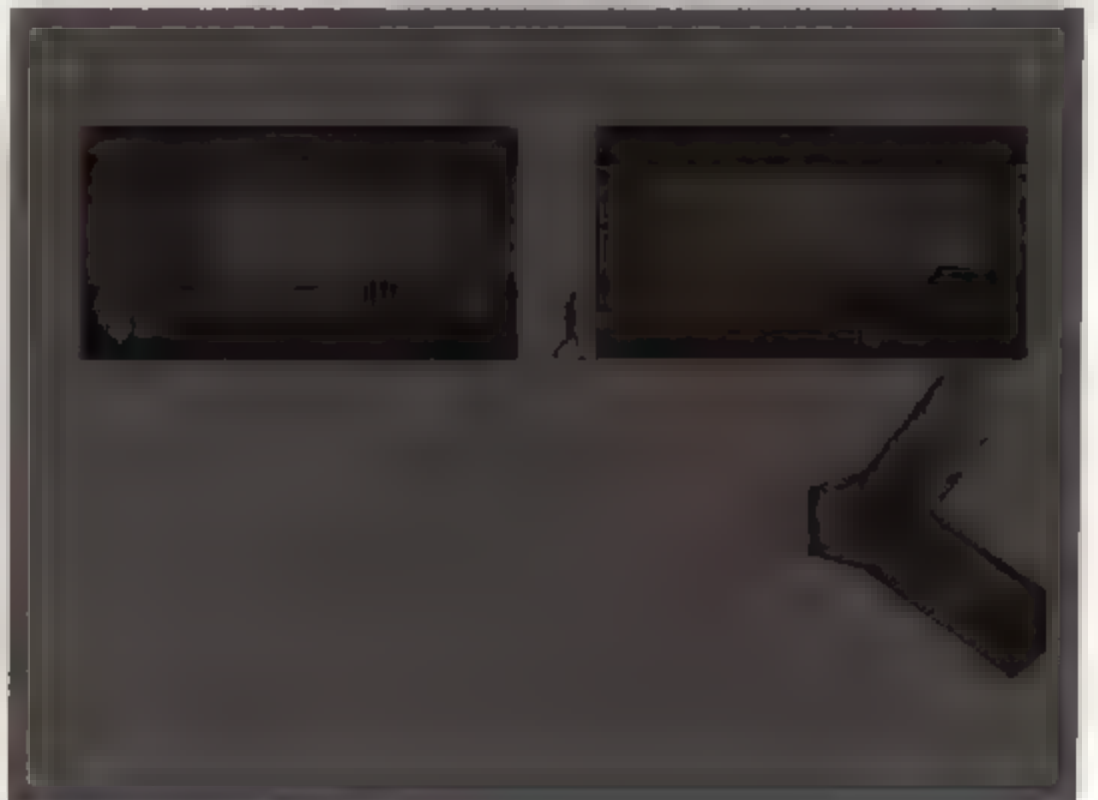
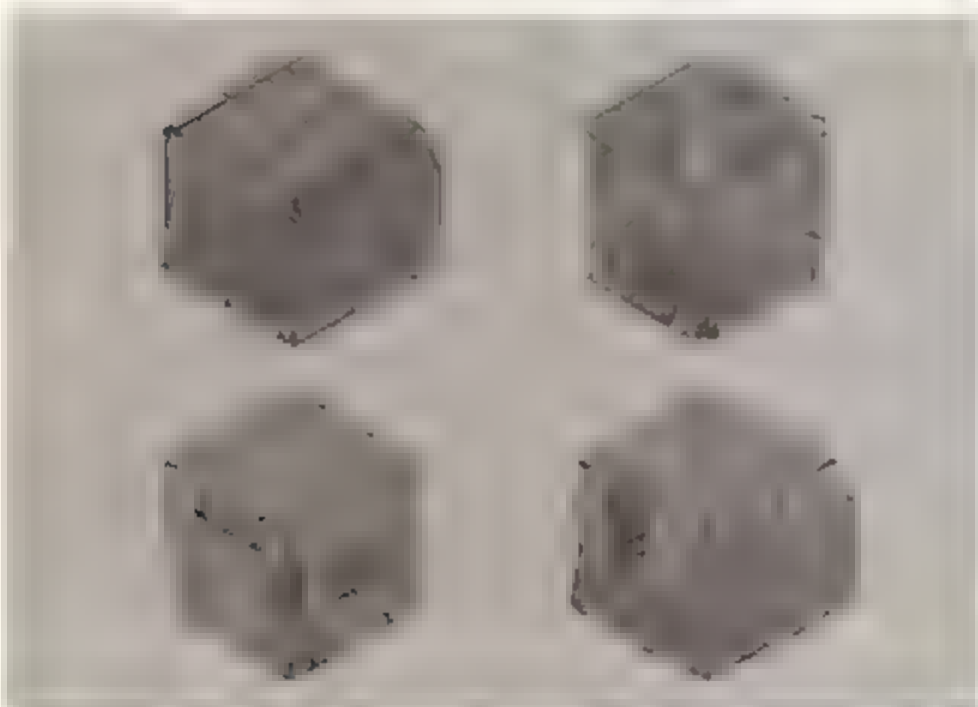
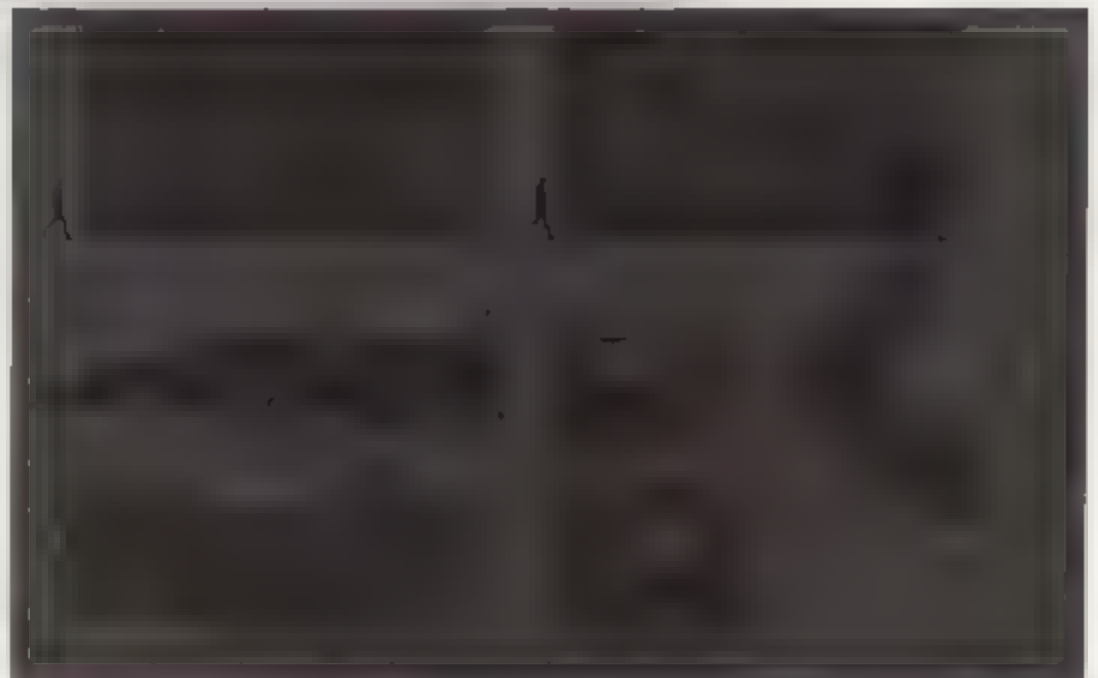
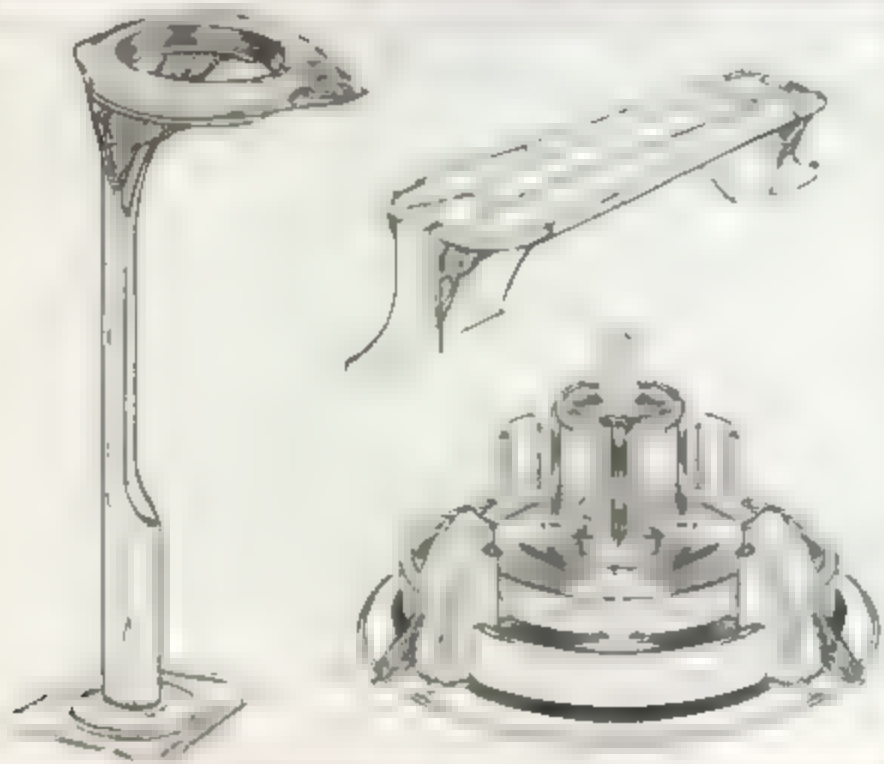
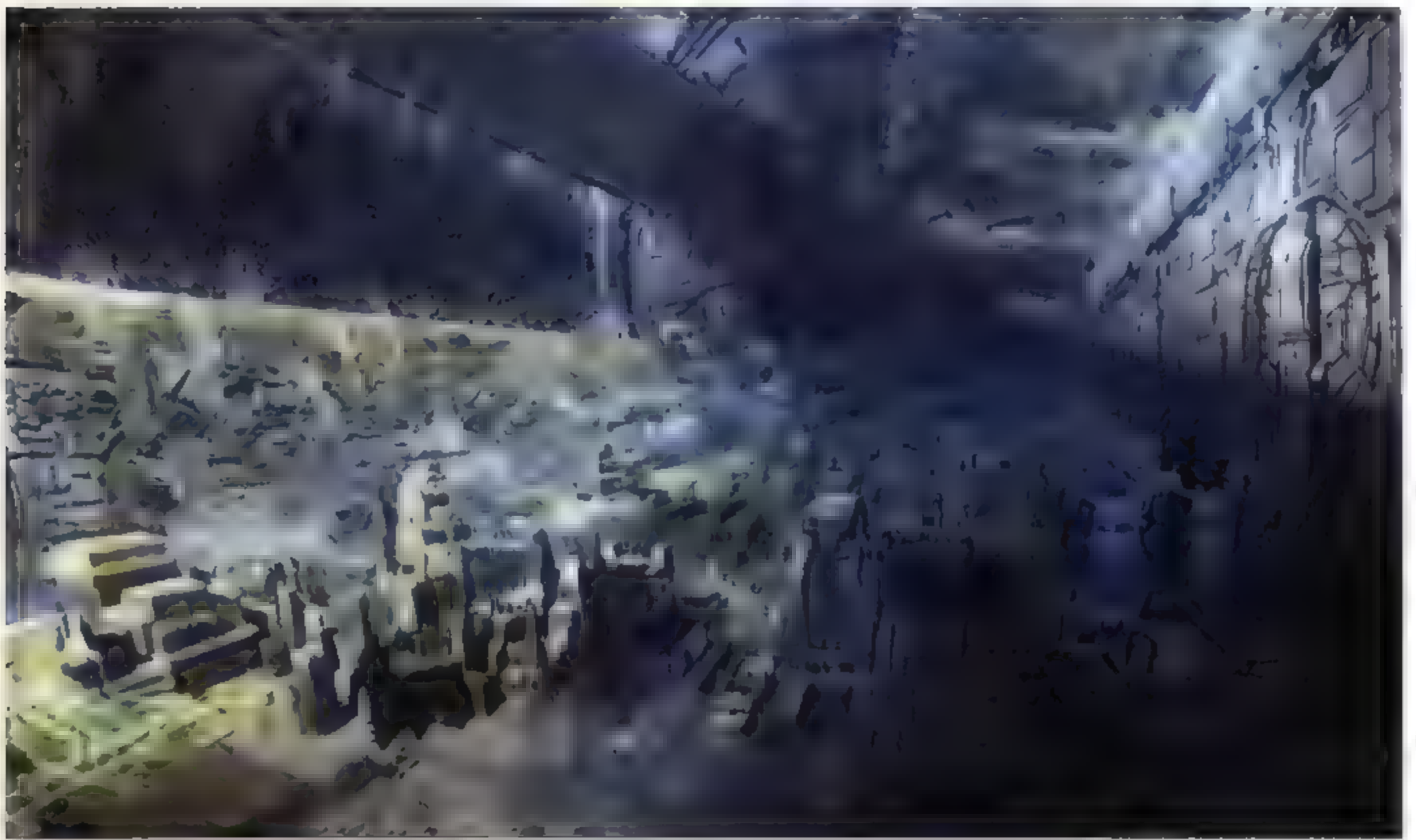
FRONT

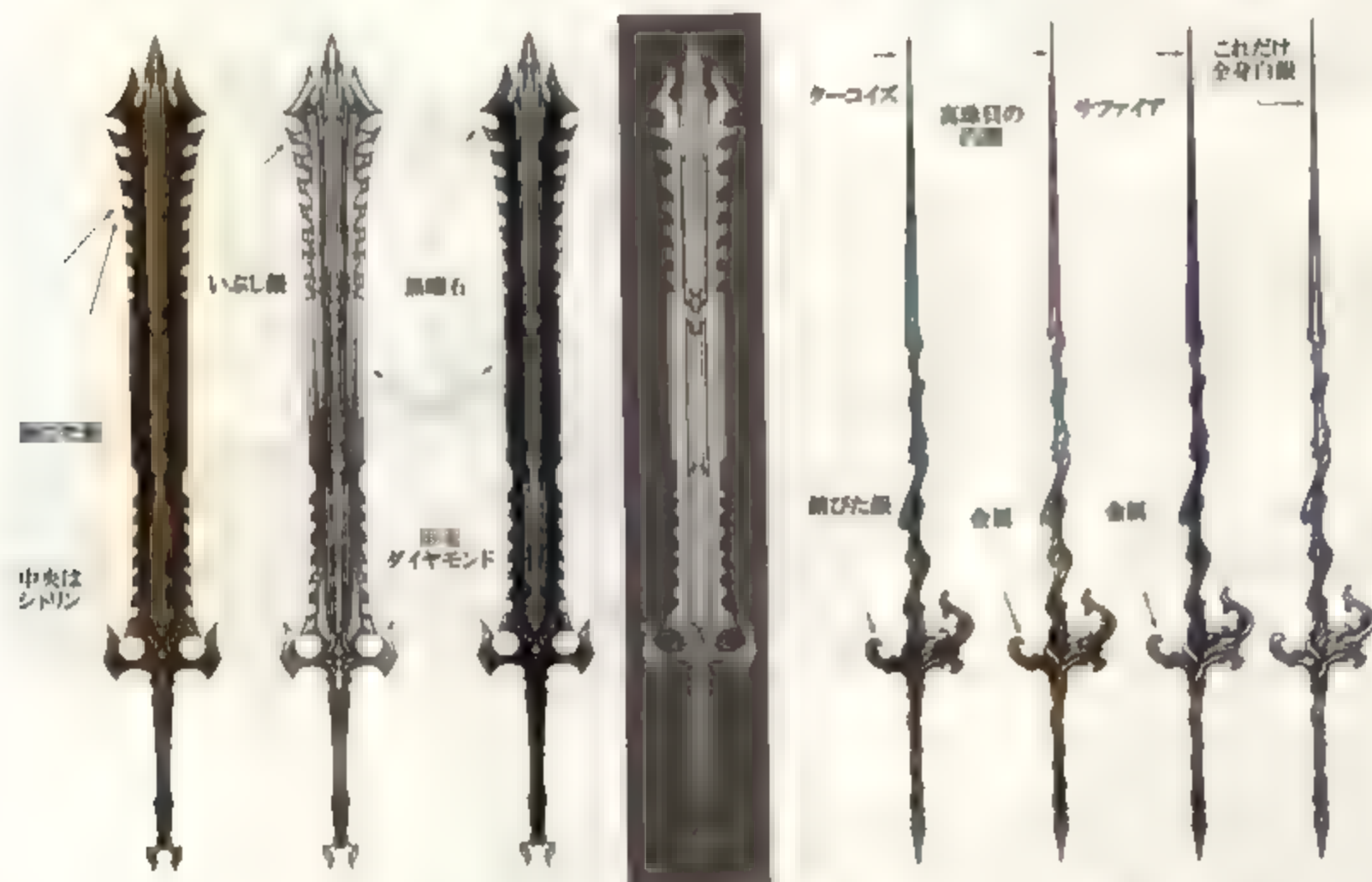
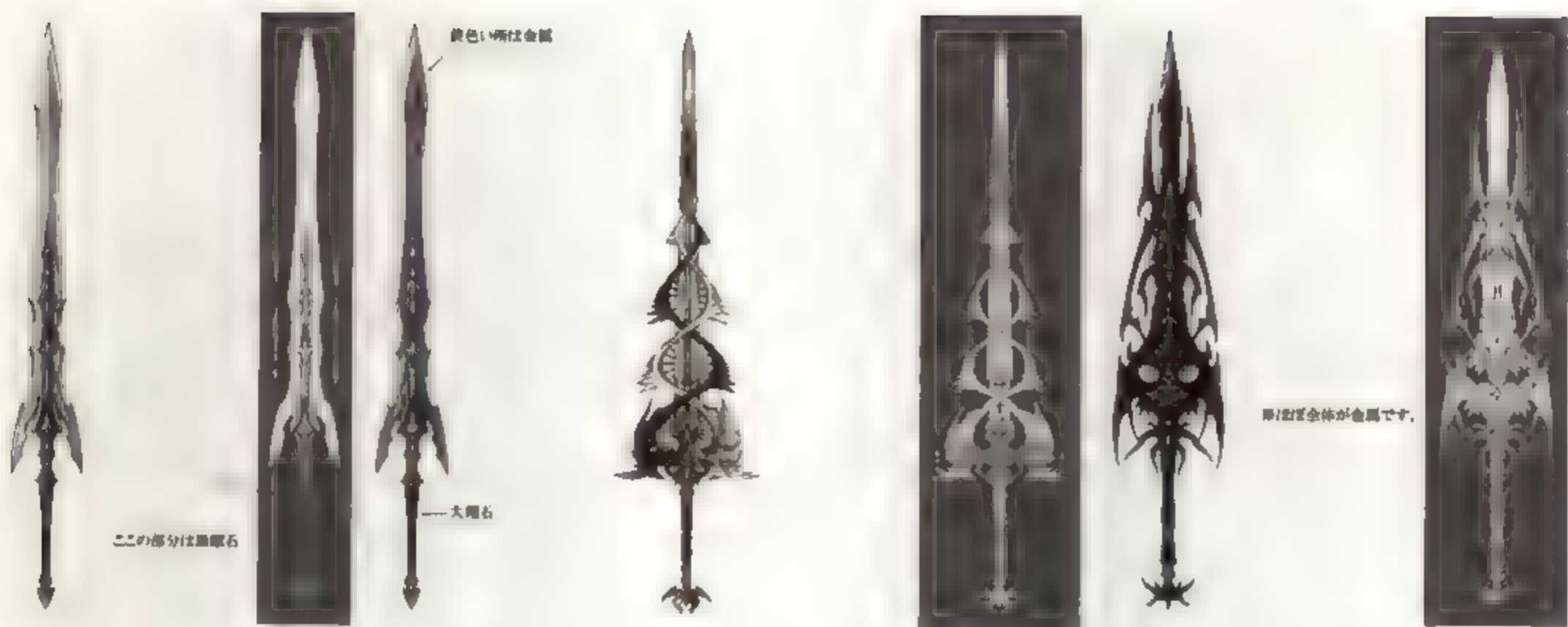
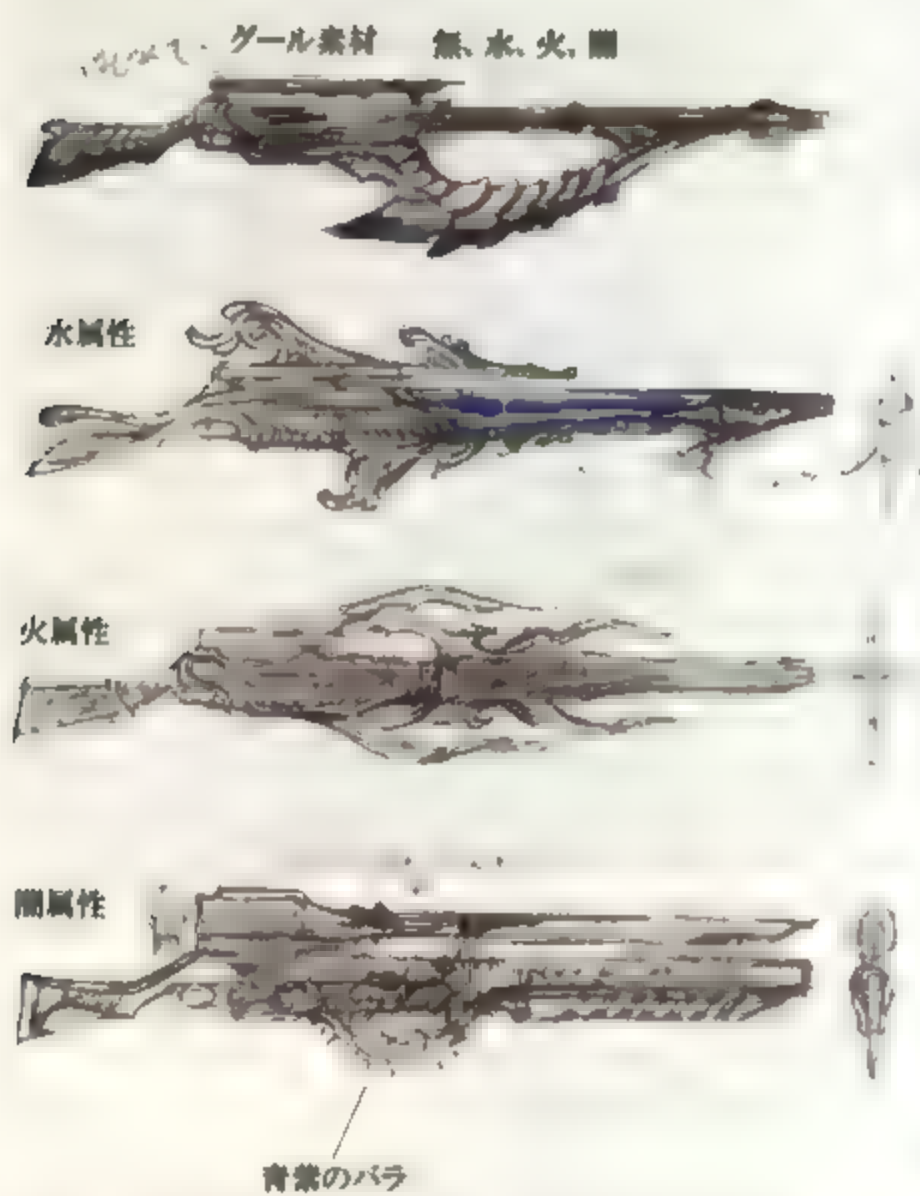
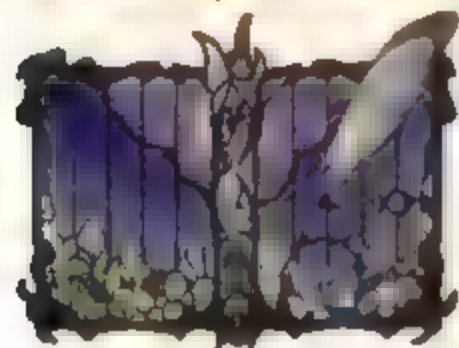
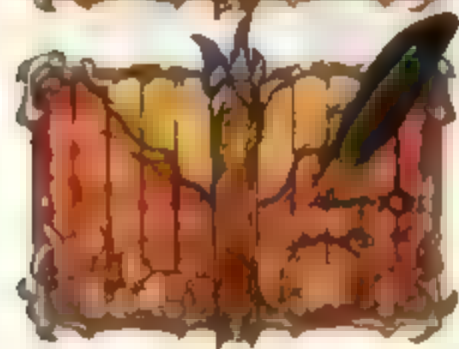
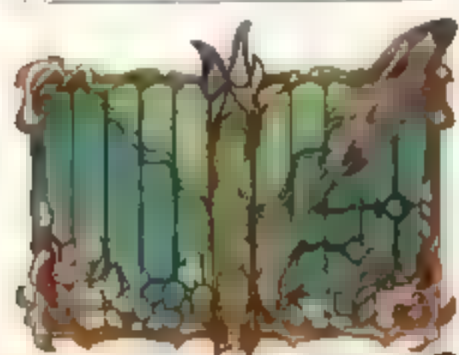
SIDE

◆ダエク・ファエゾル内観・発着場

○ダエク・ファエゾル内観・エレベーターホール

◆タエク・ファエゾル内観_研究室

○手前の扉周りデザイン

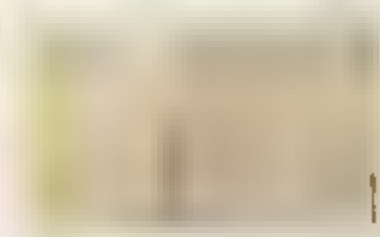
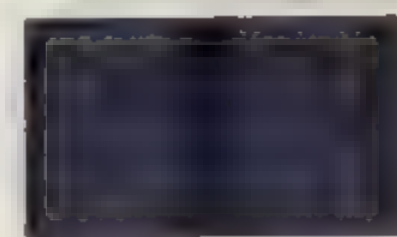
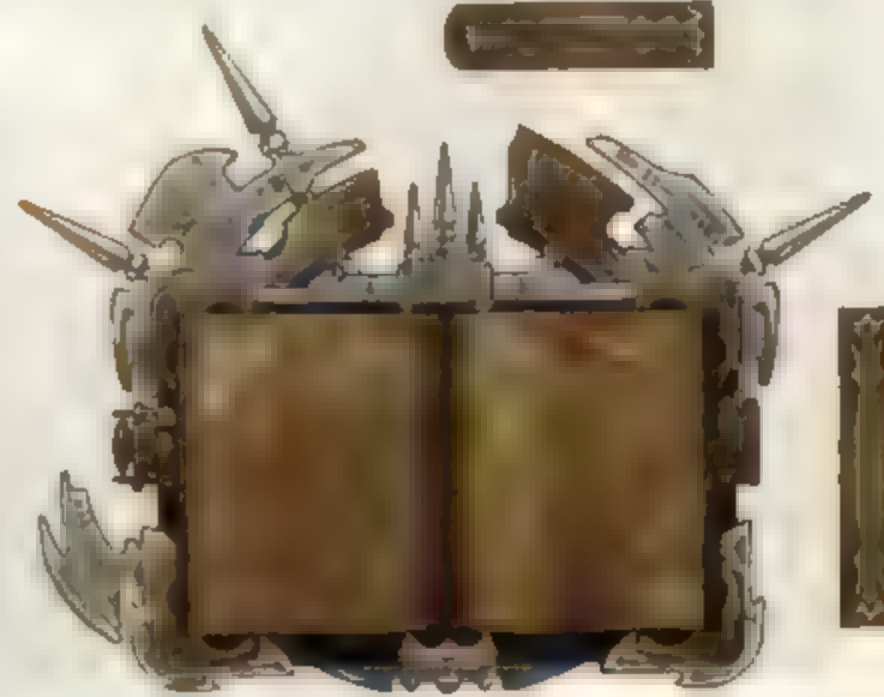
○扉は上下に開閉する予定ですが、不都合があるようでしたら左右でお願いできればと思います

Message

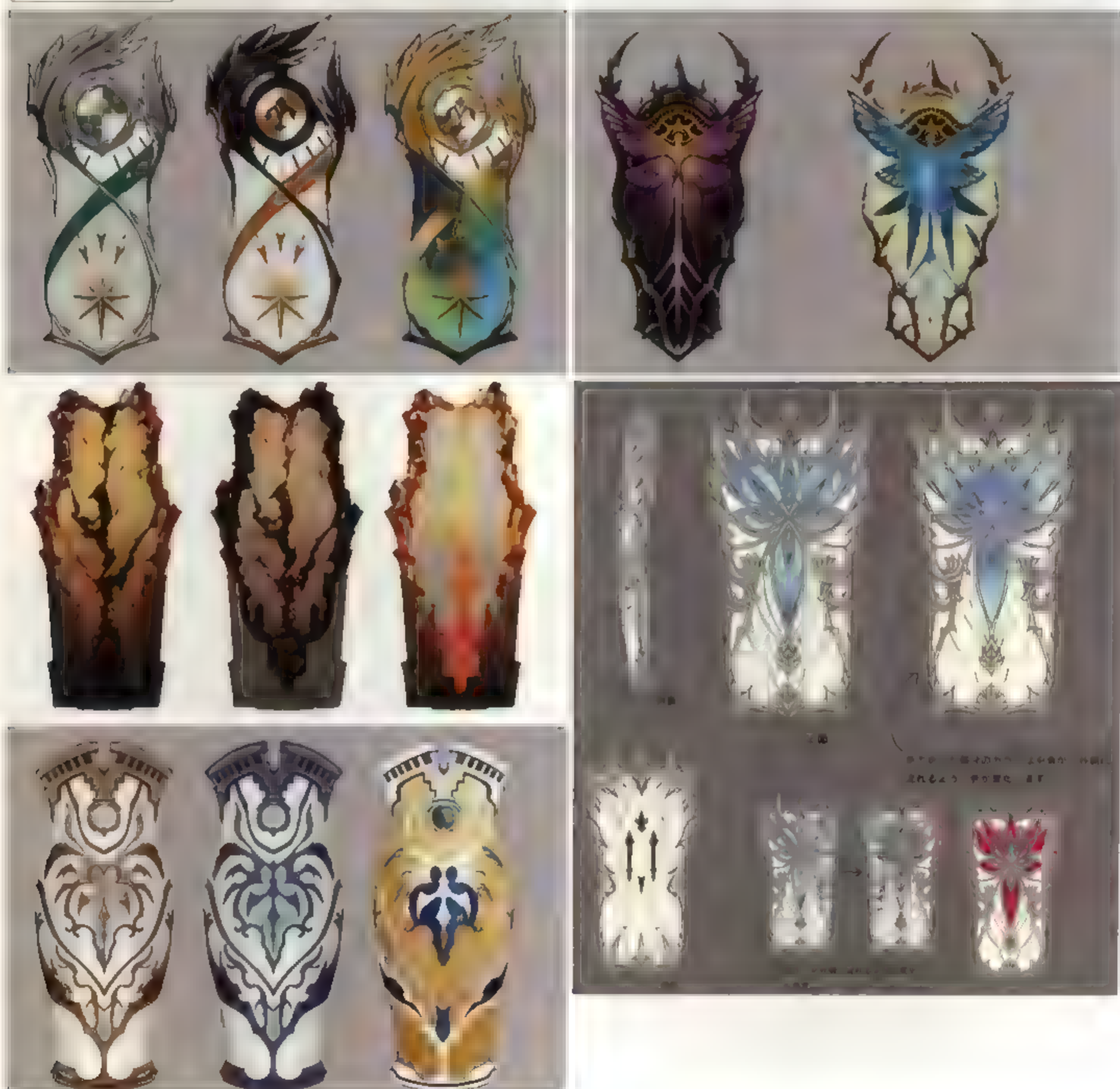
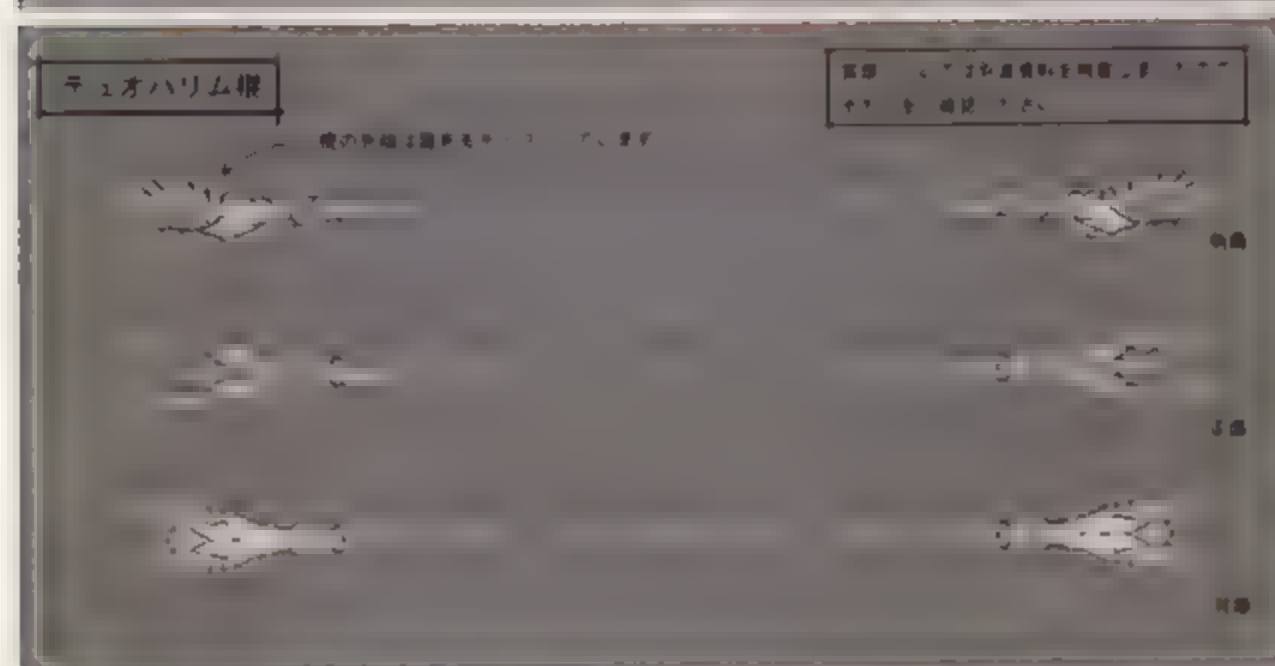
もともとは、外からレネギスを修理するための施設でした。有機的なイメージで、レネギスと同じ意匠になっています。なんとなく退廃的なイメージがあるのは、レネギスに帰れないからでしょうか。

【リードマップアーティスト　梶原優子】

装備品・道具

アルフェンの剣

シオンの銃

グール素材　無、水、火、闇
ユリの武器
水属性
レナ武器
火属性
ドリームファンジ
闇属性
ブーケ
青紫のバラ

Tales of

◆リンウェルの魔術書

ロウの籠手

キサラの大盾

テュオハリムの棍

レナス＝アルマ

Message

物語のキーアイテムのひとつです。同じく重要なマスターコアは直線的なカッティングでどこかテクノロジーを感じさせるものでしたが、レナス＝アルマはより不思議な力が働いているような、神秘的で美しい殻に巨大な力が包まれているイメージでデザインしました。

【キャラクターアーティスト・モンスターデザイン 川口 徹】

マスターコア

花

宝箱

衣装 給士

フィアリエたちのバイオリン

衣装 野良着

EXTRA
エクストラ

CDジャケット用イラスト

◆ HIBANA（感覚ピエロ）

Message

「HIBANA」

灼熱に燃える炎の剣を力強く握り、迷いのない決意の表情が浮かぶアルフェンをイメージして描かせていただきました。スケッチブックで描いたのですが、アナログで描くのはひさびさで、やり直しがきかない感じがとても楽しかったです。

「Hello, Again ～昔からある場所～」

内に秘めた決意、繊細で壊れしまいそうなシオンをイメージして描かせていただきました。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

◆ Hello, Again ～昔からある場所～（絢香）

発売カウントダウンイラスト

Message

『テイルズ オブ ゼスティリア』のころからカウントダウンのちびキャラクターイラストを描かせてもらっています。今回オーダーはなかったのですが、AD(アートディレクター)岩本と「またやりたいね」と話をして勝手に描き進めていたら、正式に採用していただけたものです。

【リードキャラクターアーティスト・キャラクターデザイン
小林 美由紀】

テイルズ オブ オーケストラ2021用イラスト

Message

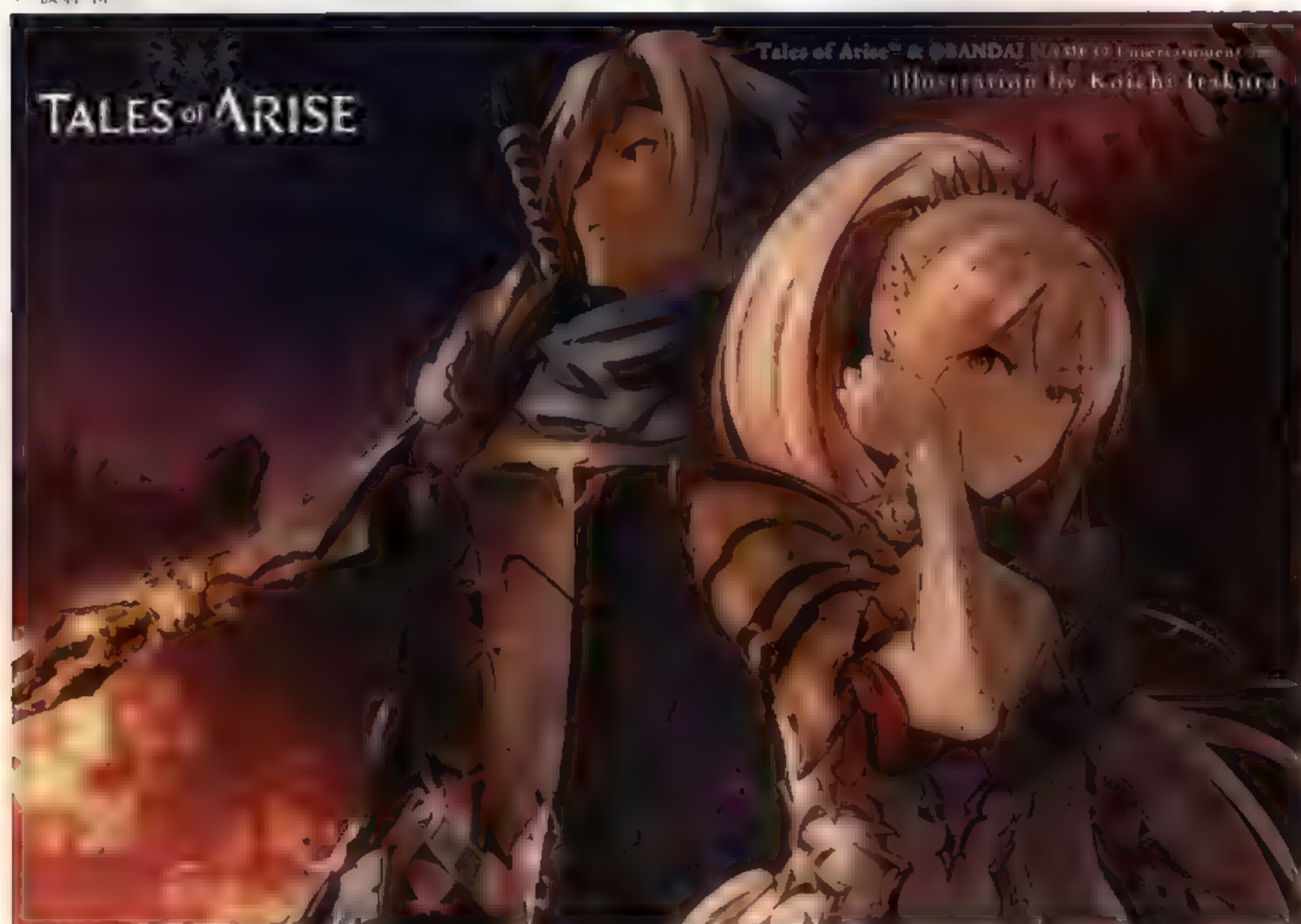
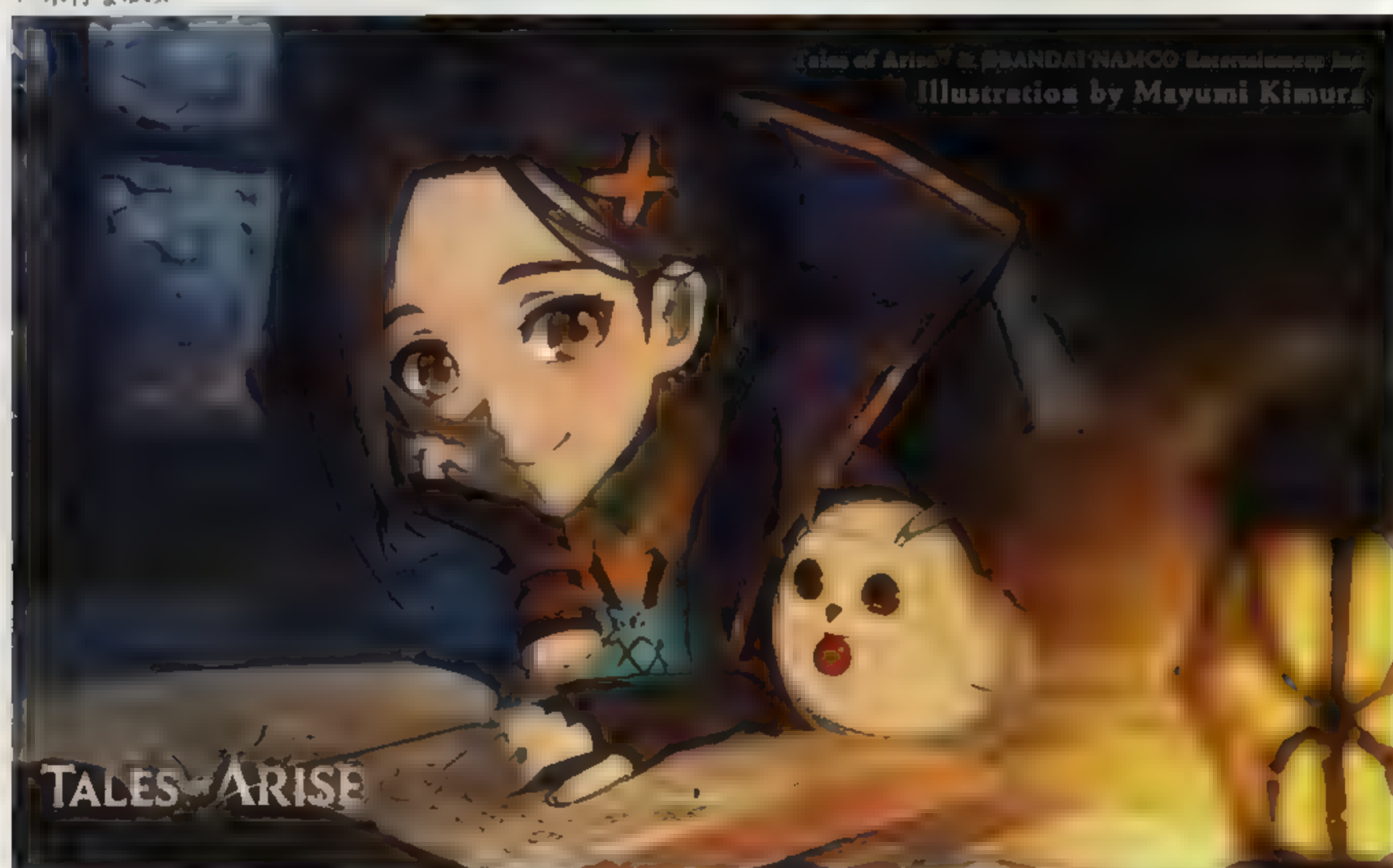
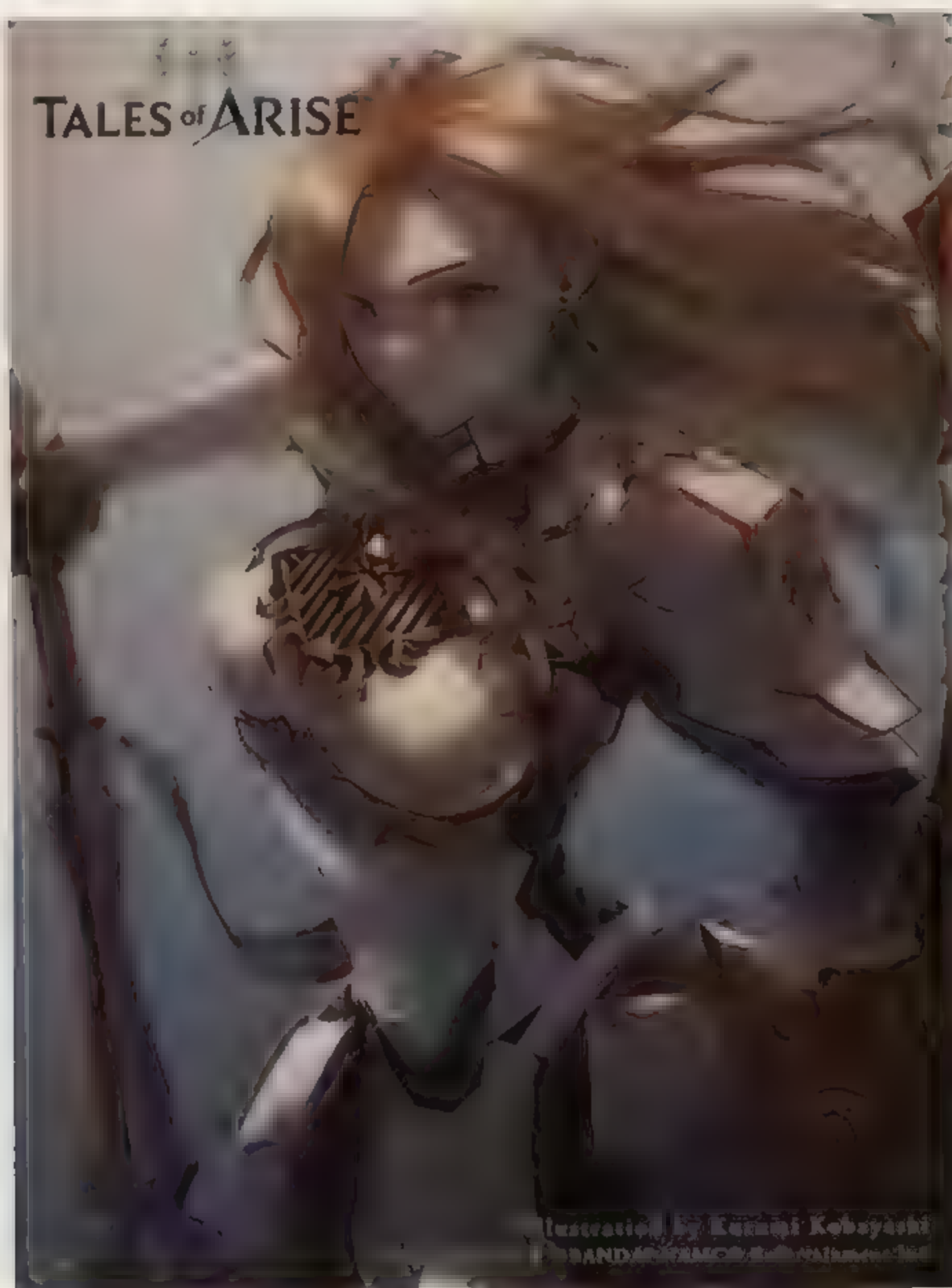
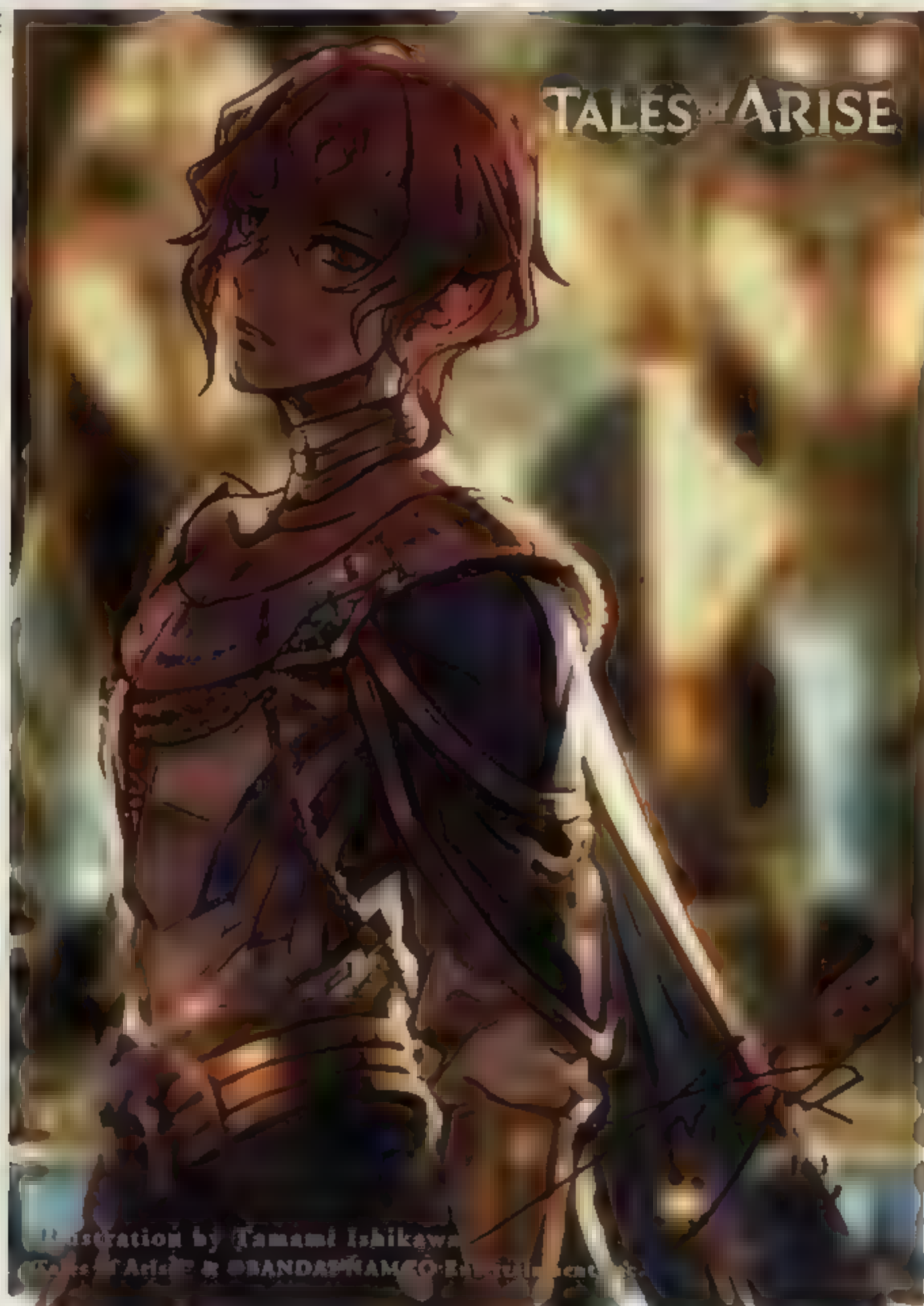
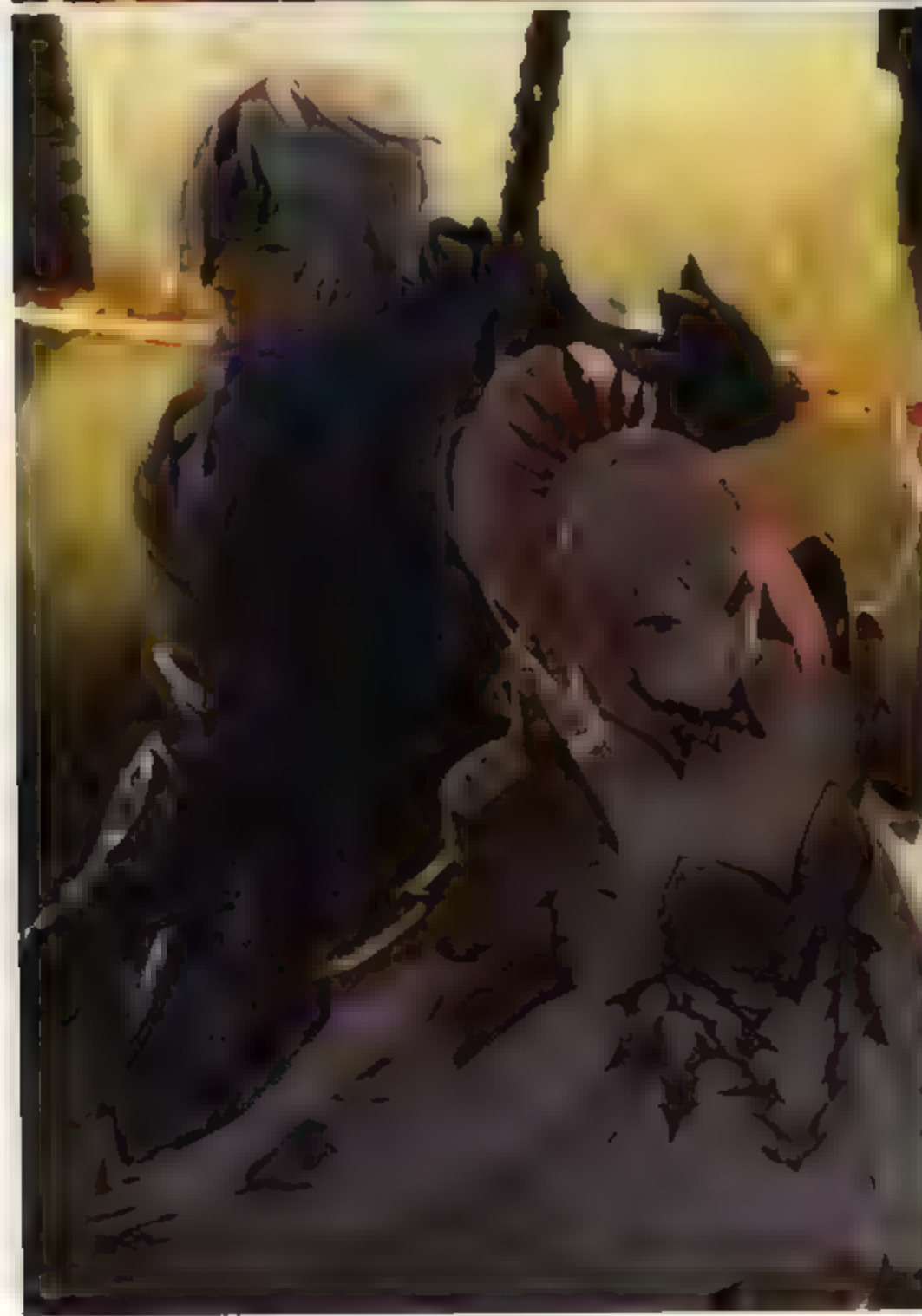
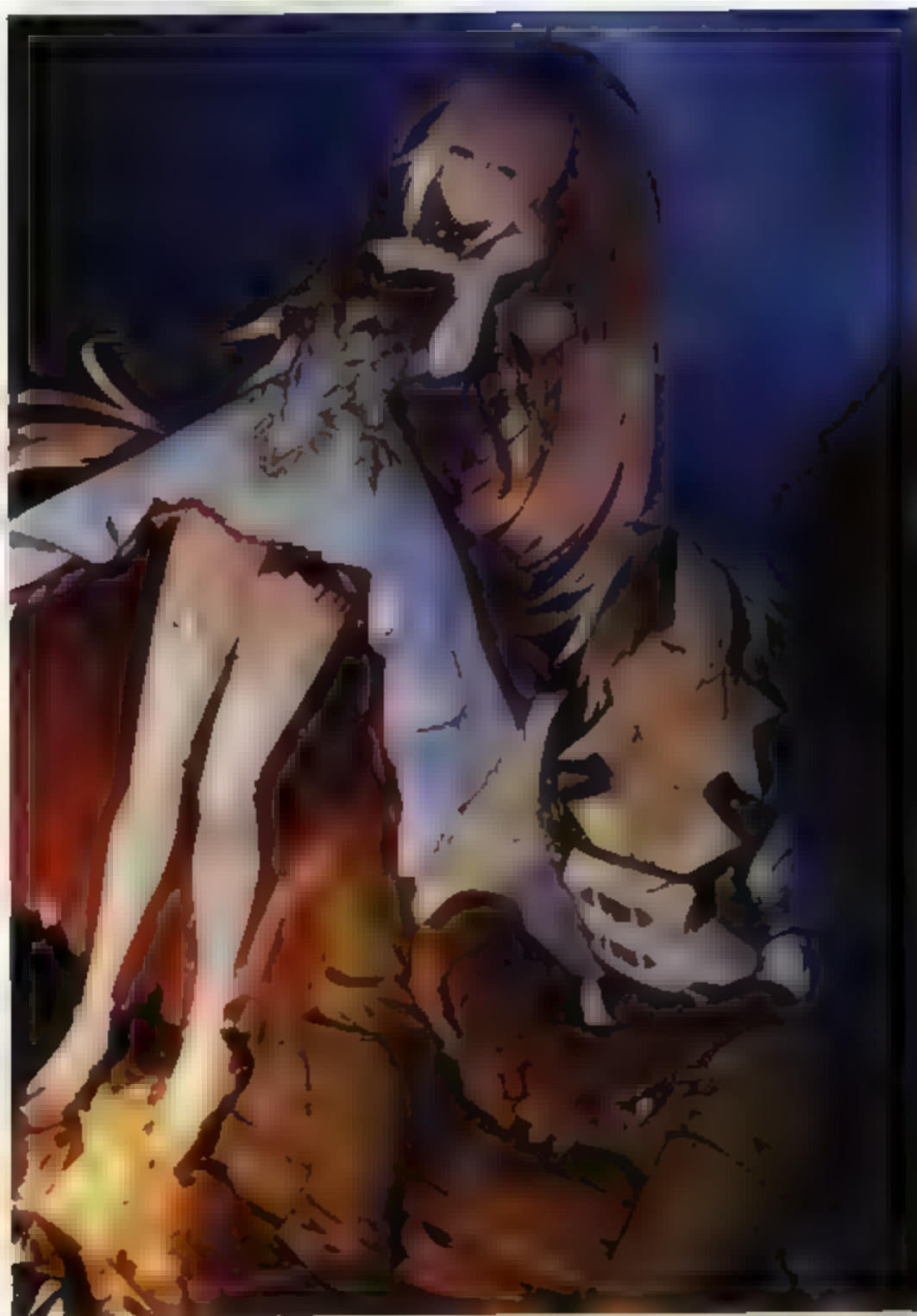
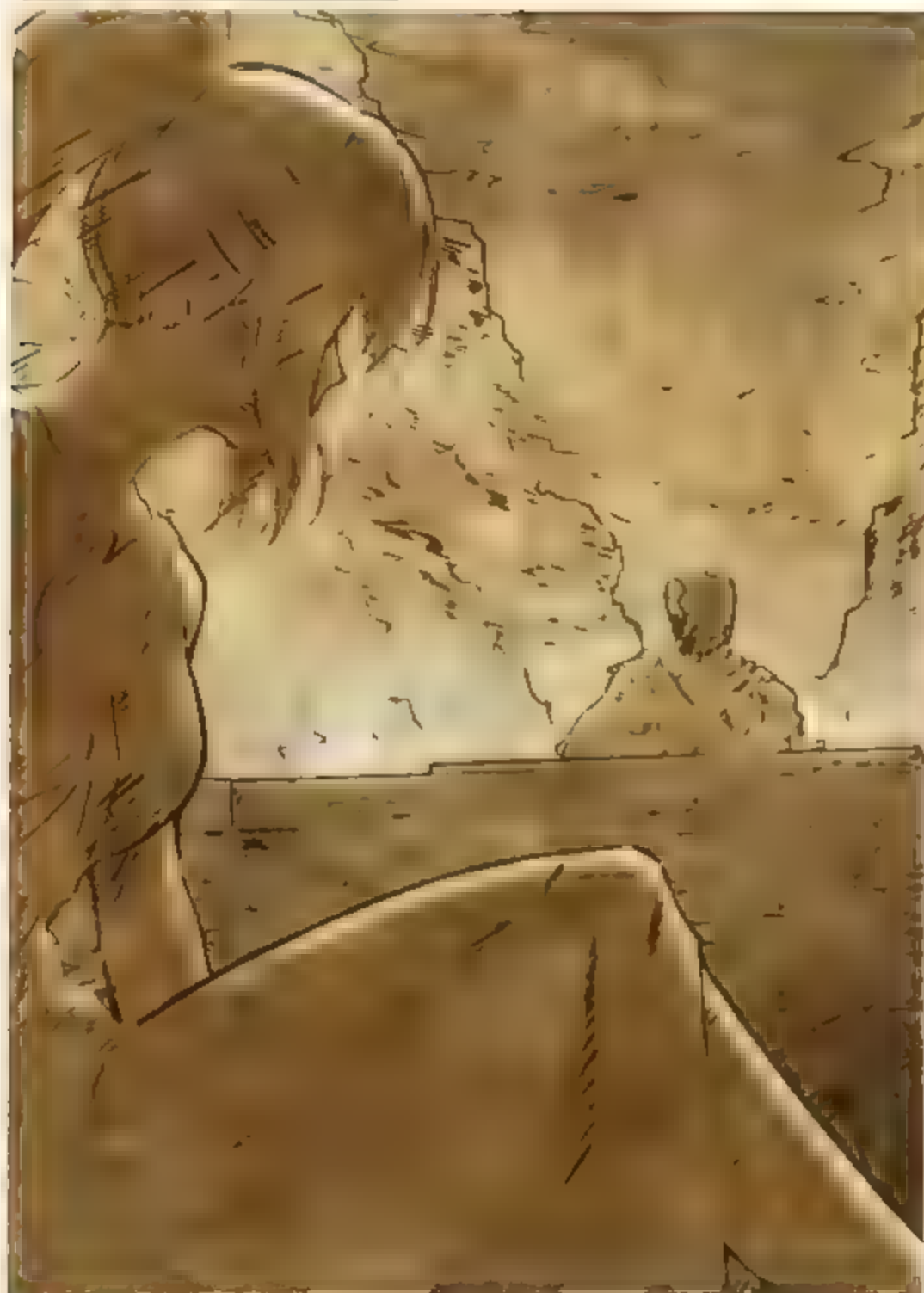
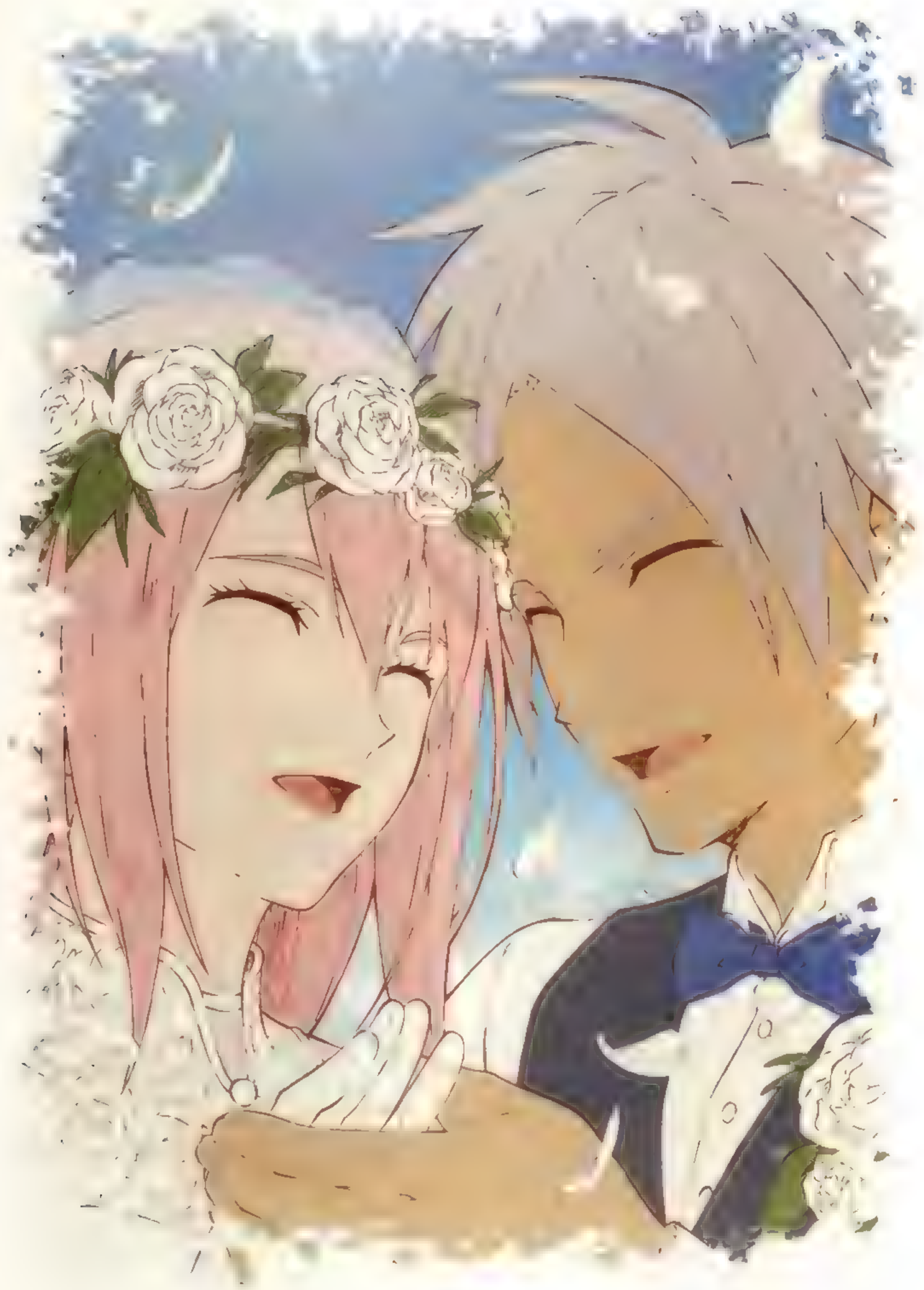
ゲーム中ではキャラクターたちは個性溢れる服を着て冒険していますが、コンサートではクラシカルな正装に着替え、格調高い雰囲気や統一感に包まれているため、普段とのギャップや意外な一面を楽しんでいただければうれしいです。みんな笑顔で楽しそうなのもいいですね。デュオハリムのヴァイオリンですが、こちらは本編でも登場するものになっています。

【アートディレクター・キャラクターデザイナー　岩本 稔】

テュオハリム
ロウ
キサラ

◆応援イラスト(バンダイナムコスタジオ)

◆川越 宏淳

◆板倉 耕一

◆高木 昌史

TALES of ARISE
Illustration by Masafumi Takagi

TALES of ARISE
Illustration by Kiyotaka Tamiya
Tales of Arise™ & ©BANDAI NAMCO Entertainment Inc.

奥村 大悟

TALES of ARISE

木村 まゆみ

Illustration by Mayumi Kimura
TALES of ARISE

Tales of

← 落合功多

← 小林くるみ

← 伊藤 通章

TALES of ARISE
9.9.2021

← 石川 珠実

TALES of ARISE
Illustration by Tamami Ishikawa

Tales of

店舗特典用イラスト

エンディングイラスト

称号 アルフェン

称号 シオン

称号 リンウェル

称号 ロウ

Message

称号のひとつひとつ、企画担当者とすり合わせながらデザインを起こしてもらいました。称号の数が多いのでデザインが似ないようにし、称号を並べたときにデザインの細かさに偏りが出ないように、調整してもらっています。【リードUIアーティスト 鈴木佑梨】

称号 キサラ

近衛兵 / 倒れぬ鉄壁 / グッドアングラー / 一途な妹 / 土付かずの戦士 / アングラークイーン / 理想郷を求めて / 岩をも砕く盾

無敵の馬鹿力 / 仲間を守る盾 / ミキペディア / 釣っては食べ / 不屈の金獅子 / すべてを砕く槌 / 料理総司令

称号 テュオハリム

共存の礎 / 無敗の将 / 万民の庇護者 / 元領将 / 不可避の蔓 / 落涙の器 / 好事家 / 闇のマジシャン

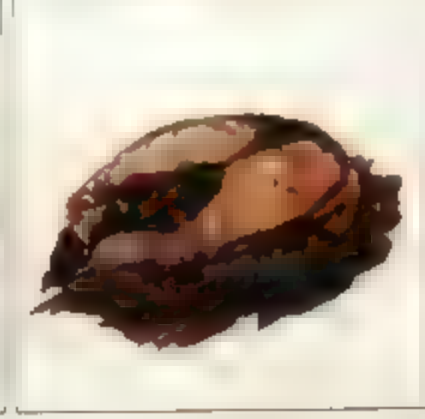
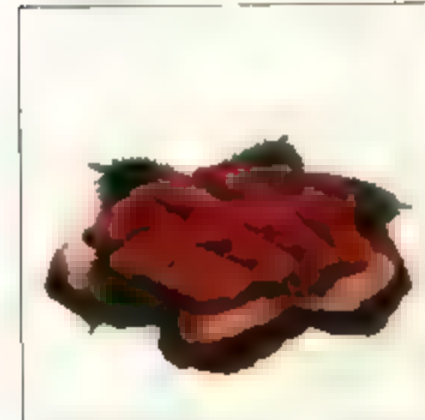
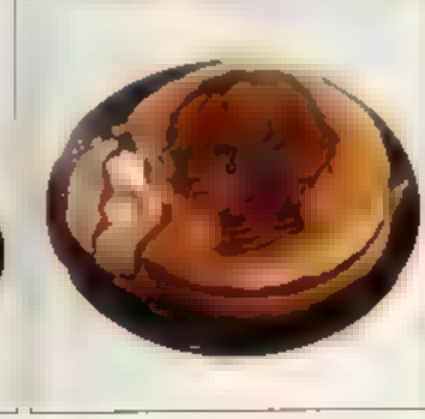
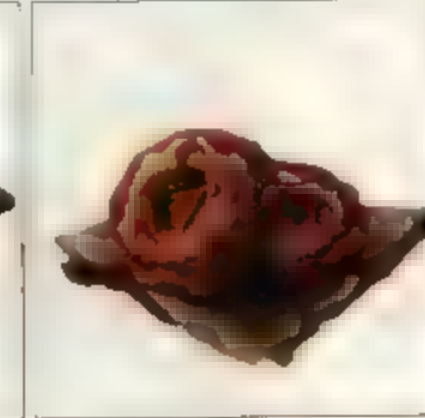
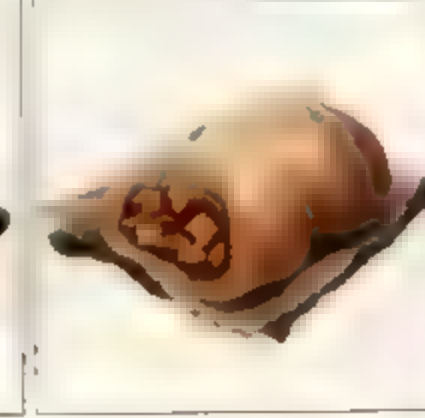
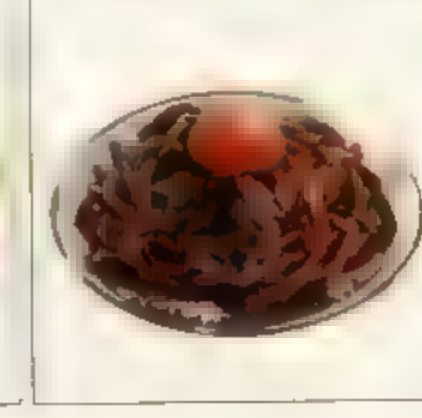
運命の仲人 / レナを導く者 / レガシーハンター / 珍味 味 / 双世界の媒介人 / ヘッテーンコレクター / 酌み交わす友

称号 DLC

海水浴パック / 学園生活パック / 戦国和装パック

料理

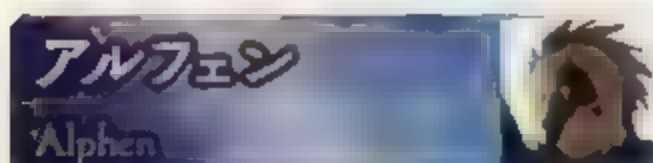
ローストチキン / 串焼肉 / ビーフシチュー / ウィンナー / 葉包み焼き

ブウサギ焼き / ロヒケイット / 焼ききのこ / 蒸かし芋 / 野菜スープ

Message

担当者に、とにかくおいしそうに作成してもらいました。実際のゲームでは、一部の温かい料理に湯気の効果を乗せて、よりおいしそうに見えるように表現しています。イラストをもとに実際に料理を作ってくれるユーザーさんもいたのが、うれしかったです。

【リードUIアーティスト　鈴木 佑梨】

キャラクター設定資料

アルフェンら主要な登場人物について、キャラクター造形の礎となった設定資料を公開する。

【設定イメージ】
・自分たちを虐げるレナ人に対して、剣で立ち向かうことを知った謎多き若者

【性格】
・仲間を傷つけられたり侮辱されると感情的になりやすい
・共感性が強く、相手の痛みに寄り添おうとする
・生真面目で冗談が通じないところがある
・面倒を見ずにはいられない性分
・堅実

【趣味】
・初めて見る武器や技術に惹かれる（どちらかというと機能や珍しさに惹かれるのであり、研究という視点ではない）

【特技】
・痛覚がないため、炎の剣を平気で扱える

【コンセプト】
・目先の怒りを拠りどころに、ダナ解放のために成すべきことを模索する若者

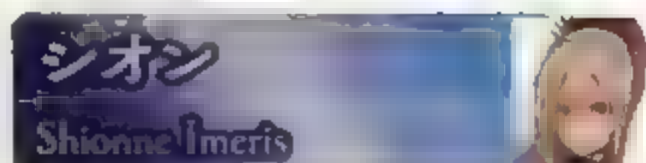
【好きなもの】
・刺激が強いもの（熱い湯舟、辛い料理など）
・新しい武器に触れること
・信念がある人

【嫌いなもの】
・平気で誰かを傷つける者

【大事なもの】
・シオン
・自分を支えてくれる仲間
・ジルファの教え

【弱点】
・やや気短なところがあり、特に大事なものを傷つけられると頭に血が上りやすい
・痛覚がないため、体調管理が苦手
・目の前のことに振り回され、土台がしっかりしていないため、重大な局面では戸惑いがち

【特徴】
・記憶がないほか、痛覚もないため、炎の剣を扱え、シオンに唯一触れることが可能
・誰かを見捨てることができず、特に仲間が危機に陥ると身を挺して助けようとする
・基本的に年相応の言動や行動だが、からかいに対してムキになるなど、子どもっぽい部分を見せることも
・冷静なようで、シオンのことが絡むと熱くなる

【小ネタ、裏設定】
・普段、お酒は飲まないが、まったく呑めないわけではない
・リンウェルやロウから見れば兄的な存在
・痛覚が戻ってからは、それまでの反動なのかちょっとの刺激でも気になるようになる（靴に入った砂利ですら気になるレベル）
・方向音痴な面がありながら、勘で新しい道（獣道など）に踏み込みたがるので、仲間に制されることがある
・炎の剣は、シオンの主霊石から星霊力を供給されないと、形状の維持と力の発揮ができない。炎の剣は、無意識に発動したアルフェンの〈王〉の力によって、火の主霊石内の星霊力が剣の形を取ったもの。従ってアルフェンが〈王〉の力を自覚的に習熟すれば、そのぶん、強くなり、ほかの属性においても同じことが可能。レナにて、最後にダナの力を受けて出現した剣はこの現象の延長にある
・炎の剣を使うたびに酷い火傷を負うため、シオンからの治癒が欠かせない。能力だけではなく、シオン個人への信頼があるから安心して使える
・記憶とともに痛覚も戻るが、〈王〉の力に自覚的になったことで炎の剣から受けるダメージをある程度抑制できるようになった（身体に火傷を負うので治療は必要）
・味覚や触覚はあるが、体調不良を示す不快な感覚全般がない。ただし、耳鳴りなどの不快な音は聴こえるほか、病気にもなり、怪我も負う。暑さと寒さは感じるが、それを不快と感じることはない。しかし肉体は寒暖の影響を受けるため、脱水や凍傷は起きる
・周囲が食べると悶絶するレベルの辛い料理が好き。ドクの推測では、もとは痛覚がない中で、残っている感覚に刺激を求めていたためではないかという。辛くないと物足りなさを感じるものの、普通の味付けの料理も食べる
・奴隷時代に相当な粗食に耐えてきており、虫や木の根を食べることにも抵抗がない
・剣術の基礎は300年前の兵士時代に習得
・300年前は奴隷ではなかったため、ほかのダナ人と違い最低限の作法は身につけていたはずだが、テュオハリムには同じように映る模様
・ジルファを強く尊敬しており、ロウを気にかけたのも当初はジルファの忘れ形見だからという理由が大きかった
・記憶が戻った際に、頭の片隅にいた女性がネウィリだと判明してからも、シオンの力になりたいという気持ちは変わらなかった

【設定イメージ】
気が強く美しいヒロイン

【性格】
・本性は優しいが、人付き合いが不慣れなのと厳しい環境で強気に振る舞う習性が身についているため、思いを伝えるのが下手で他人に誤解されがち
・物事を着飾らずにはっきりと伝える
・知的で落ち着いているが、焦ると気短でせっかちになる一面がある。また、自分にも他人にも厳しい
・大胆で思い切った判断ができるが、唐突で無謀な行動につながることも
・思いつめやすい

【趣味】
・ファッション
・食べること
・料理

【特技】
・治癒術
・狙撃

【コンセプト】
・誰とも触れ合えず絶望していた孤独な少女が、仲間との交流を通じて希望をつかんでいく

【好きなもの】
・食べ応えがあるもの（特にお米が好き）
・意志を持って行動する人
・自分を人間として見て、接してくれる人

【嫌いなもの】
・拗べた海
・虫や爬虫類
・孤独
・〈荊〉
・優柔不断な人

【大事なもの】
・仲間のぬくもり
・アルフェン

【特徴】
・人がそばにいることに慣れていないため、会話が苦手で突き放す態度をとりがち
・ずっと孤独を生きてきたため、誰かを信頼することに対して臆病になっている
・〈荊〉に関することになると思いつめがちで、心の余裕を失ってしまう
・自分に厳しいぶん、他人にも厳しく接しがち
・他人に手厳しい態度をとる一方で、優しさに触れると戸惑う。怪我人がいると治癒術を使って助ける優しい一面がある
・スリムな体形なのに、異常な大食い
・気が強そうに振る舞っているが、実際は弱みを見せまいと必死なだけ

【小ネタ、裏設定】
・星霊術の強さが身分の上で重要な意味を持つレネギス社会において、シオンは上位層に該当。ただし〈荊〉を抱えているため、相応の待遇は受けていない
・魚図鑑はシオンが書いているが、内容のほとんどを味のことが占めている

・生い立ちのせいで、叛逆者となる以前から同胞に対して親近感はあまり抱いていない。ただダナ人との比較においては、レナ人であることのアイデンティティは持っていた

・大食いで食べ物に執着するようになったのは、もともとはレネギス脱走以降、食事に事欠くようになったことによる

・後にコミュニケーション手段としての料理の楽しさに目覚める。おもな手ほどきはキサラ。当初は自分の料理で相手を喜ばせたい一心だったが、相手が何を求めているのかが大事であることに気づく

・フルネームは、シオン・ヴィメル・アイメリス・ダイモ。本人は知らないが、真の意味はヘルガイムキルによる識別コードで「ダイン母集団・アイメル系統・第三十三世代・個体名シオン」

・人当たりのきつい言動は、辛い運命に独りで抗ってきたため、行動しない者に苛立ちがちだったのと、周囲の全部が敵という状況で隙を見せまいと気を張っていたことによる。ただずっとそう振る舞ってきたので、性格の一部になってしまっている

・〈荊〉と〈巫女〉の力はネウィリ以降、代々母系で引き継がれてきたが、ネウィリとシオン以外は未発現のため自覚なし。シオンの代で〈荊〉と幻視が発現したのは、星霊本体の活性化と呼応したため

・フルルのような可愛い小動物が好きだが、触れることができないため辛い

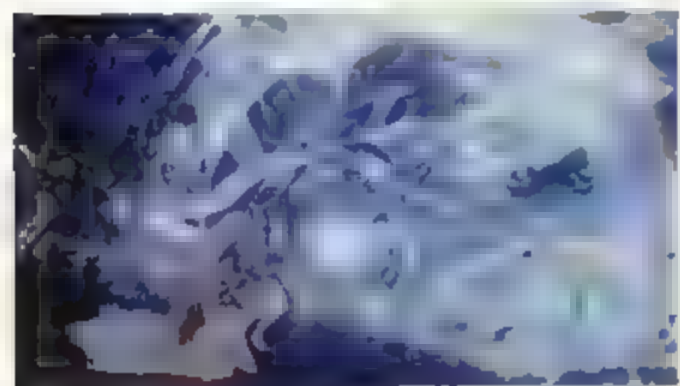
・〈荊〉の発現と研究施設への収容によって、小さな人形だけが友だちの孤独な幼少期を過ごす

・炎の主霊石が胸から出現するのは、もともと隠すために自分で胸を切り開いて埋め込んだため（治癒術が使えたから可能だった）。実際に主霊石がそのまま体内に格納されているわけではなく、埋め込みの過程で非実体化して同化している。体から取り出すときのみ実体化し、その際に肉体が傷つくことはない

・炎の主霊石が肉体と同化したことで、ある程度、星霊力の流出を制御できるようになったが、領将のように自由に使いこなせるわけではない。シオンが星霊術を使う際の星霊力はあくまで自身由来のもので、主霊石のものではない

・シオンの銃は、普段は異空間に格納された形で追従し、必要に応じてそこから取り出される。これはレナの一般的な技術で、キサラの盾も同じ仕組みで出現する

・過去の幻視から、シオンを通してアルフェンがネウィリを見ているのではないかと疑うが、本人に否定されている

・戦闘で使う爆弾は、通常の弾に星霊力を込めたもの。星霊術の一環だが、レナ兵も使用しており、ある程度一般的な技能

リンウェル

Rinwell

【設定イメージ】
・明るく元気な魔法少女

【性格】
・明るく元気
・感情が割とすぐ態度に出る
・ツッコミ役
・好き嫌いがはっきりしていて、思ったことをはっきり言う
・父性や頼りがいを感じる大人に惹かれる

【趣味】
・読書
・ダナの遺物研究

【特技】
・フルルとの意思疎通
・星霊力の感知
・昔のダナの知識があり、説明できること
・ダナの魔法（星霊術）

【コンセプト】
・復讐のために仲間を演じる魔法少女

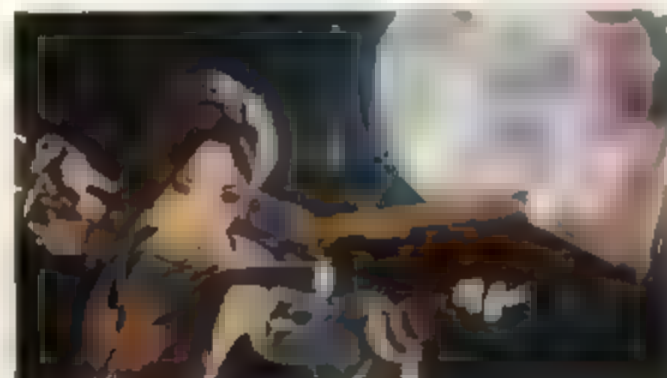
【好きなもの】
・フルル
・家族
・読書
・ダナの歴史的遺物

【嫌いなもの】
・レナ人
・デリカシーのなさ
・下品な冗談
・魔法使いの血脈（迫害や災いにつながるという意味で）

【大事なもの】
・フルル
・家族
・本

【弱点】
・ムキになりやすい
・嘘はあまり得意ではない
・レナ人や復讐のことが絡むと感情的になる

【特徴】
・ズバっとするどいツッコミ
・コロコロ変わるわかりやすい表情
・人の痛みに寄り添えるようになったこと
・皆に可愛がられる妹ポジション
・年相応の女の子らしいものが好きな一方で、失われたダナの歴史にかかわるものなどの学術的な物も好き
・元気で明るく振る舞っているが、復讐の念を抱えている

【小ネタ、裏設定】
・戦闘中、ノってくると星霊力に語り掛けるクセがある
・ダナの魔法使いであることをネガティヴに捉えがちだが、不器用ながら励ましてくれるロウに密かに感謝している
・ロウより年下だが、姉のように振る舞おうとするところがある。恋愛対象としては意識していなかったが、ロウがほかの女性に鼻の下を伸ばしていると、ついとがめてしまう
・シスロディア出身なので暑いのは苦手
・リンウェルの初期装備の魔術書は一族代々のもの
・フルルに同族が見つかるたびに、それを喜ぶ半面、自分が残される寂しさを感じる。それでもフルルの幸せを優先しようとするほどに、フルルを大切に思っている
・仲間に心を開くまでは、フルルに依存しているところがあった
・フルルは、リンウェルが心を開いている相手にしか懐かない。フルルを大切に思っているが、ダイエットに運動をさせるなど、甘やかさず健康に気を配っている
・フルルの羽根が白いのは仔だから。ダナフクロウは成長過程で育った土地の属性に応じた色になるとされている。そのため、定住せず旅に同行するフルルが何色になるかは謎。フルルの生まれはシスロディア。リンウェルが街への道を探しているとき、弱っているところを保護した
・両親を失ったため家族愛に飢えていて、普段は抑えているがジルファのような強い父性を感じる相手に懐きやすい。もともとの傾向と環境のため、頼れる大人、父性を感じる相手に惹かれやすい。アルフェンら仲間に対しても、疑似家族的な感覚を抱く
・ダナの旧文明に関する事物に関心が高い。当初はそれを破壊したレナへの当てつけ気味でもあったが、好奇心も強い。忘れられたダナの伝承やダナの古い言葉にも通じている
・物事を記録することが好きで、エネミーリストの記録は、じつはリンウェルがつけている
・スイーツ（特にアイスクリーム）や、まるくて可愛いもの（ヴーミィ、ブウサギなど）が好き

ロウ
Law

【設定イメージ】
・調子に乗りやすく難しいことが嫌いな思春期の少年

【性格】
・感情の振れ幅が大きく、調子に乗りやすい
・良くも悪くも物事を単純化して捉えようとする
・打たれ弱く、引きずる面がある

【趣味】
・技の鍛錬
・筋トレ

【特技】
・尾行などの調査スキル
・(父譲りの)格闘技

【コンセプト】
・過去を引きずりながらも手探りで前に進む少年

【好きなもの】
・お肉(特に馬刺し)
・鍛錬

【嫌いなもの】
・忍耐を強いられること
・勉学や難解な話
・野菜

【大事なもの】
・母の形見の指輪
・両親

【弱点】
・小難しい話や遠回しな表現を理解するのが苦手
・思ったことがすぐ態度に出るが、それを言語化するのが苦手

【特徴】
・動物に好かれやすい
・肉が好きで野菜が嫌いなどの子どもらしいところ
・敵の盾や甲羅を打ち破るほどの拳
・ノリが軽い快活男児
・感情の起伏が大きいムードメーカー
・観察力がある
・前へ進もうと皆を引っ張るが、いざというときに怖気づいて一歩踏み出せず、慎重になる面がある
・人の細かい変化には気づくが、その意味を読み解いたり言葉にするのは得意ではない

【小ネタ、裏設定】
・リンウェルに対しては、年齢が近いこともあり気になる異性というくらいで、恋愛感情までは至っていない。ステータスとして、自分のことを気にして欲しいという感情が大きい
・育った環境から、礼儀の知識はあまりない
・ぼやきグセがある
・多感な時期なので美人に惹かれやすい、しかし見栄っ張りなので指摘されると冷静ではいられない
・無意識に少し下品な発言をしてしまう。また、デリカシーに乏しく女性陣の前で無頓着に下ネタを口走ったり、汗まみれのまま平然としていたりする
・命がけの殺し合いは嫌だがスポーツ感覚での勝負は好きで、勝負については負けず嫌い
・〈蛇の目〉時代に追跡術などの技能を仕込まれている。活用することはためらわないが、過去を想起させるため、それについて語るときは自虐的になる
・レナ人から隠される形で生まれ育てられたため、一度も霊石を埋め込まれていない
・父の死のことで〈紅の鴉〉のメンバーに対し気後れを引きずっている(メンバー側はとがめるつもりはなく、むしろ心配している)
・リンウェルの復讐に、自分の過ちを想起して制止に動く。彼女への心配と自身の恐れがないまぜになっていて、自分でも整理はついていない
・自信のなさから心配性な面が出たり、疑り深くなったりすることがある

キサラ
Kisara

【設定イメージ】
・頼れる大人のお姉さん

【性格】
・生真面目
・思い込みが強い
・世話焼き
・信義、信頼を重んじる
・きれい好きで、特に身だしなみには気を遣う

【趣味】
・釣り
・家事全般(特に料理が好き)

【特技】
・食材探し(食材知識は豊富)
・料理
・釣り
・盾を使った戦術

【コンセプト】
・与えられた理想に依存しすぎていた解放奴隷

【好きなもの】
・自分の料理で人を笑顔にすること
・盾(お手入れも含む)
・釣り
・人のお世話をすること
・整理整頓をすること
・兄

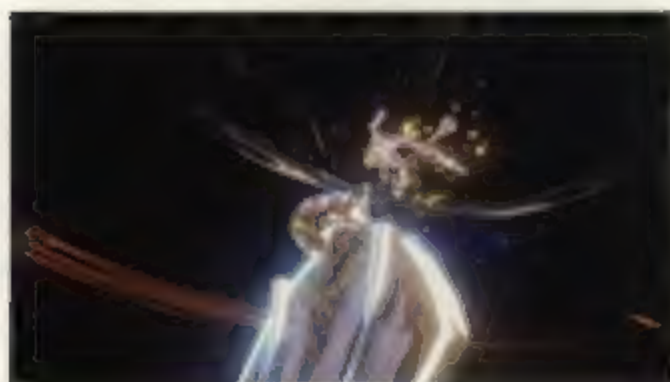
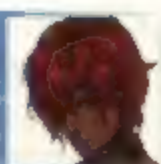
【嫌いなもの】
・船(船酔いするため)
・無駄遣いすること
・だらしないもの、だらしないこと
・貧しさ

【大事なもの】
・家族、仲間
・平和に暮らせる社会(レナとダナ共存の理想)

【弱点】
・思い込みが強いので、信じていたものから裏切られると激高する
・生真面目なので、冗談にノリきれず真面目に返してしまう
・酔いやすく船に弱い(星舟はほとんど揺れないので大丈夫)

【特徴】
・凛とした物腰
・見た目にそぐわぬ巨大な盾
・誠実な立ち振る舞い
・力持ち
・お世話をすることが好きなので、誰の面倒も見られない状況になると寂しくなってしまう
・兵士らしく構えているが、人のお世話を焼くのが好き
・見た目は落ち着いていて気品があるが、誰かに指導をするときはつい熱血になってしまう
・ミキゥダの話になると喋り続ける
・兵士なのでたくましく毅然としているが、男勝りであることを指摘されるとヘコむ
・落ち着いているようで駆け引きには慣れていないので、何かに対して疑いなく信じてしまいがち
・軍人的な口調のことが多いが、ミキゥダなどごく一部の人に対しては女性口調になる

・毅然としているようで、自信がないので他人を強く非難しない

【小ネタ、裏設定】
・アルフェンたちと旅に出てからはテュオハリムの教育係（お母さん役）として面倒を見ている
・お姉さん気質ではあるが、本当は年相応らしいことがしたいという願望が、心のどこかにある
・一人前の近衛兵であり運動神経も平均以上だが、繊細な動きが必要とされる隠密行動は苦手
・船に弱く船酔いをしてしまうが、星舟だと酔わない
・ストーカーのように兄の後をつけたことがある
・調理や釣りから髪の手入れ、化粧まで、あらゆることをミキゥダから教えてもらったと主張する。ミキゥダへの誤解を棚に上げて、ほとんど完璧超人のように語る
・ザァレはもともと兄妹で近衛兵時代以前から飼っていた。キサラが近衛兵になった際、ラギルに世話を託し、そのまま〈金砂の猫〉で面倒を見るようになった。ラギルは年齢的にはキサラに近いが、兄妹に保護された子らのひとりで、家族に近い
・幼少期に両親を失ったことで、同じダナ人からも食料を回してもらえず辛い思いをした
・改革以前の時代、タルカ池の魚は貴重な食料源だった
・衣装の背中が装甲に覆われていないのは、護衛を身上とする近衛兵の、敵に背を向けない信念を示すものと主張。とはいえ、それなりに重いはずだが「鎧は心で着るものだ」と言い切り、意に介さない模様
・大盾で重量級の敵の突進でも食い止めるほか、そこから反撃に転じる技を持つ。ガードに成功すると、闘志が上がって攻撃力が増す。護るための技の応用で、周囲の有毒な煙を浄化する芸当が可能
・命を弄ぶ行為に強い怒りを感じる。たとえ敵でもその犠牲になった者には同情を抱く
・盾はレナの技術で作られているが、星霊術を使えないダナ人用に力が充填されている。これによりレナ人のように必要なときに呼び出すことが可能
・自分だけの釣り堀を持つことが密かな夢
・釣りが趣味なだけあって、魚料理が得意
・釣るのは好きだが、あくまで食べるため。釣った以上は心を込めて調理する
・テュオハリムに関してはやや苦労性なところがあるが、同時に遠慮もせず言うべきことは言う。また、テュオハリムのうんちくやわかりにくい話に付き合える稀有な能力を持つ
・自分にとって素晴らしい理想でも、その押し付けは支配と変わらないという認識を持つようになる
・メナンシアの気候風土を、けっこう気に入っている

テュオハリム
Dohalim il Qaras

【設定イメージ】
・優雅で有能そうな貴族

【性格】
・典雅高尚なものを好む
・趣味人気質な面がある（興味のあるものには没頭する、何においても詳細に説明したがる）
・洗練されたものを好み、見苦しいものを嫌う
・争いや面倒ごとが嫌いであり、避けたがる
・物憂げかつ厭世的で自分の関心外のことと深くかかわりたがらない

【趣味】
・音楽
・古物収集

【特技】
・奏楽
・棒術

【コンセプト】
・完璧を装いつつ、過去や現実から逃げていた貴族

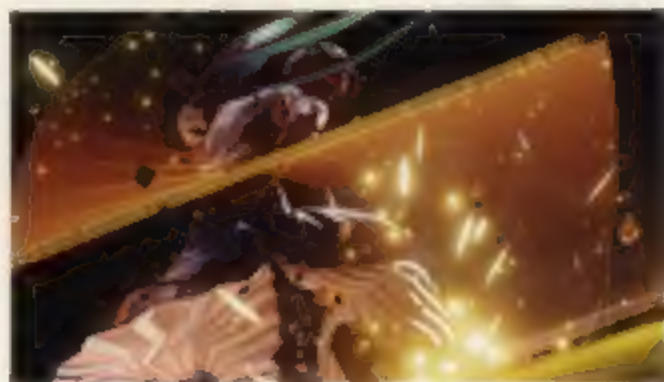
【好きなもの】
・詩吟
・珍品（食べ物を含む）
・お酒
・芸術鑑賞（ロマンがある、風流なもの、洗練されたものを好む）
・ひとり散歩

【嫌いなもの】
・自分に降りかかる面倒事
・自分が誰かを傷付けてしまうこと
・見苦しいもの
・（過去のトラウマを思い出させる）悲鳴や嘆き
・粗野や野蛮なもの
・下品なこと

【大事なもの】
・自分の趣味
・思いやり合える友人

【弱点】
・物腰で上辺を取り繕っている面が多く、性根がすわっていないため、想定外のことが起きると途端にうろたえる
・考察に夢中になったり、自分のことになると、相手の心情が意識できなくなる
・自分自身の物腰に縛られて、本音が言いにくい
・相手に合わせた話しかたができないので、なかなか他人から理解を得ることが難しい

【特徴】
・余裕ありげな見た目と、内面の弱さや天然ぶりのギャップ
・外見はファンクラブができるほどにカッコよく、落ち着きがあるので完璧な人に見え、それに見合う洗練された能力を持っている
・皮肉めいたことを言ったり、歯に衣着せぬ物言いをすることもあるが、それも仲間を思ってのことである
・お堅い喋りで感情表現が少なく物静かだが、突然突拍子のない行動を見せる
・領将という立場上しっかり者に見えるが、じつは世間知らずで、日常生活をひとりではこなせない
・完璧すぎる外見とは裏腹に変な趣味にばかりふけり、日常の常識が欠落している

【小ネタ、裏設定】
・自分が世間知らずであることに本人は劣等感を持っておらず、純粋に受け止めている。ただ、基本的にはやれば大抵のことはできるようになる。料理もできるが、無駄に豪華で極端にコストパフォーマンスは悪い
・自分のことが絡むと自己否定的になり、周りの心情を考慮しない発言をしてしまう
・自然が多いメナンシアはひとりになりやすかったので、結果的にレネギスよりもメナンシアのほうが好きになった。いまではメナンシアの風土、気候を気に入っていて、他所に密かな対抗意識を持っている
・数ある楽器のなかで弦楽器に興味を持ったのは、一般的に弾くのが難しいとされていることに対しての好奇心から。弦楽器の音楽的表現力が多彩なところを好む。抑圧的な環境で育った結果、感情表現が苦手になったため、代わりに楽器が感情を表してくれたことも、好む理由のひとつ
・幼少の頃から教育としてダナ人、レナ人、領主、領戦王争などについて学んでいたが、少なからず（はっきりとしたものではないが）違和感は覚えていた
・棍を使った体術に優れているうえ、シオンには及ばないが、回復系の術も使いこなすなど、攻守に隙がない
・領将の権能により、地の主霊石を用いることができるが、アルフェン一行と合流してからは使用していない。そもそもテュオハリムはそれがなくとも十分、強力で優れた星霊術使いである。アルフェンらに同行する際、領将の地位を放棄するが、資格は残ったままで領民からも主君として慕われ続けている
・芸術全般への関心が強いが、真に素質があった音楽以外、特に詩吟や古物好きははたから見ると奇癖に近い。物事を音楽になぞらえて語ることがある
・突然、目の前のことを詩で口ずさむクセがある。酒に酔うと詩だけで話そうとすることもあるが、本人の記憶にはあまり残らない。いずれの場合も、基本的にヘンテコな詩ばかりで、たいていキサラ以外には意味不明だったり、深い意味はなかったりする
・見た目と物腰で異性に人気。ロウから謎の星霊術と疑われるほどだが、自覚は薄い。キサラからは“たらし”と呼ばれる。レネギスにストーカー気質の熱烈な信者がいる
・フルネームはテュオハリム・メルケル・イルルケリス・ナアモ。意味は「ナハ母集団・イルルク氏系・第三十二世代・個体名テュオハリム」。ほかのレナ人同様、それが純粋に名前だと思い込まされている
・仲間からぞんざいな扱いを受けたりすると地味にヘコむ。打たれると殻に閉じこもりがち。反論せずに沈黙するタイプ
・周りにお世話をしてもらっていたので、自分の身の回りの世話ができない
・労働経験がないため、金銭感覚がない
・考察グセが災いして、話が回りくどく長い
・詩吟や奏楽、古物収集など芸術全般を好むが、彼自身はさほどセンスがよくない
・領主でありながら、じつはリアルに対等な対人関係に不慣れ

ジルファ
Zephyr

【設定イメージ】
・頼もしくカッコいい親父

【性格】
・肝が据わっているので、いかなるときでも冷静
・決断力があるが、他人の意に反して押し付けることはしない
・ぶっきらぼうだが面倒見がよく、他人を深く気遣うことができ、相手の態度の裏にある本音を見抜ける

【趣味】
・不明

【特技】
・格闘技

【コンセプト】
・主人公に進むべき道を示す、頼もしい武人

【好きなもの】
・自由
・皆の笑顔

【嫌いなもの】
・言い訳
・無駄な犠牲

【大事なもの】
・形見の指輪
・家族
・同志

【弱点】
・ロウの出奔に心を痛めており、ロウが絡むとほかより優先させてしまう

【特徴】
・迷える若者に対して、しっかりと見識をもってアドバイスする
・自分の信念、価値観を確立している
・父親的な包容力
・強面の武闘派のような外見だが、仲間想い
・指導者として優秀だが、個人的な思いを伝えることには不器用

【小ネタ、裏設定】
・ダナの抵抗組織を率いているものの、レナを必要以上に憎まず、過剰な報復を戒めていた
・武器を使わない格闘術を磨いたのは、希少な武器をほかの仲間に回すため
・最初から報復の連鎖の危険さ、不毛さを認識している。戦いは自由解放のためであって、報復のためではないという考えから、レナのシオンと手を組むことにもほとんど抵抗はなかった
・ジルファとその妻は、遺灰を高台から撒くカラグリア流の葬られかたをしたので墓はない。これはもともと、レナに墓などを壊されないための方法だったが、そのまま風習として定着した
・ロウは狼のイメージのようで、じつは犬(まだまだ学ぶことや、経験することが多いため)。ジルファが狼のイメージ
・〈紅の鴉〉のメンバーには若者が多く、家族を失った者も珍しくない。彼らにとってジルファはリーダーであると同時に父親代わりでもある。〈紅の鴉〉はジルファの掲げた理念に賛同し、結束している。ジルファ自身は支配と変わらない強権を忌避する傾向が強く、その理念は彼の死後も受け継がれている。それゆえジルファがいなくなってからは、新たなリーダーを立てず、集団指導体制に移行した

ヴォルラーン
Vholran

【設定イメージ】
・主人公たちの前に立ちはだかる謎めいた最強の敵

【性格】
・プライドが高い
・残忍、無慈悲、サディスティック
・傲岸不遜(自分以外はすべて虫けらと見なしている)
・敵対者を徹底的に憎む

【趣味】
・暇つぶしに殺すこと
・歯応えのある強敵と戦うこと

【特技】
・剣術
・瞬時に敵の動きを見切る

【コンセプト】
・自分以外のものの価値を認めない、主人公のアンチテーゼ

【好きなもの】
・歯応えのある敵
・他者を服従させること
・弱者の苦痛

【嫌いなもの】
・他人のコントロールを受けること
・敗北
・他人からの情け
・自分と対等以上の存在

【弱点】
・みずからの思想でしか物事を考えられず、ほかの考えを受け入れることができない
・支配自体が目的化しているので、その先のビジョンはない
・力関係でしか対人関係を築けず、情けも屈辱としか理解できない

【特徴】
・剣術はかなりの腕前
・水の領将であるとともに、その上位存在の〈王〉でもある
・領将の力を使わなくても、十分すぎるほど強い
・表面上は余裕そうに見せながら、目を付けた相手は執念深く付け狙う
・支配者レナの権化のようで、じつはダナの奴隷出身

【小ネタ、裏設定】
・剣豪であり、力を使わずにアルフェンたち全員を圧倒するほどの強さを誇る
・300年のあいだ、〈王〉になったのはアルフェンとヴォルラーンのみ
・領将や〈王〉としての振る舞いは、ヘルガイムキルたちの思惑に乗っているのを「演じている」という意識
・彼が〈王〉というときは、本来の支配者としての文脈であることが多い
・偽りの仲間であるレナ人や領将についても、格下の敵としか思っていない
・アウメドラが自分に接近した真の狙いは、自分を篭絡して操ることだと見抜いていた
・〈王〉なので全属性を操れるが、領将としての属性である水を好んで使う
・ヴォルラーンの本名は「ヴォルラーン・ライ・アングサリ・ライモ」である。意味は「母集団無し・特殊調整系・世代無し・個体名ヴォルラーン」

Tales of Series 25th Anniversary
テイルズ オブ アライズ　公式設定画集

2022年3月　発売

●発行
株式会社バンダイナムコエンターテインメント
〒108-0014　東京都港区芝5丁目37番地8号
●企画/編集/デザイン
株式会社KADOKAWA Game Linkage
●表紙イラスト
岩本稔
●印刷
図書印刷株式会社
●スペシャルサンクス
株式会社バンダイナムコスタジオ
ユーフォーテーブル有限会社